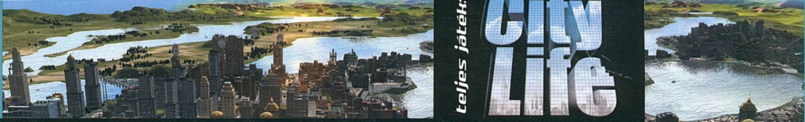
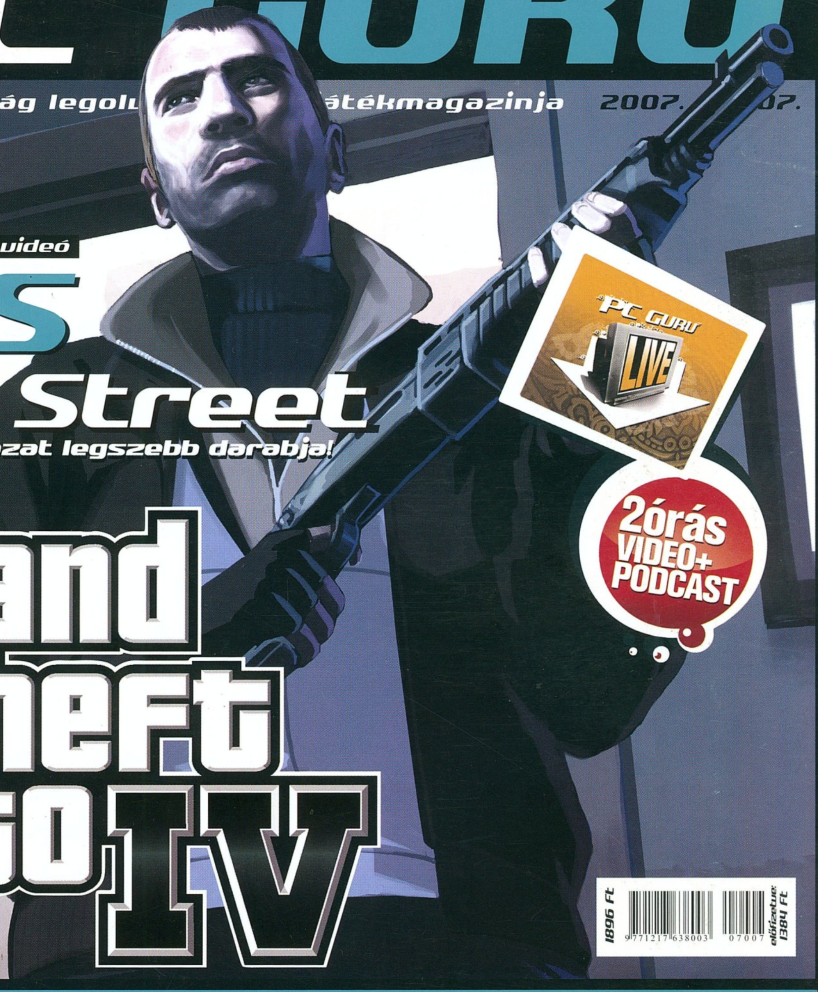
DVD ROM
Dupla DVD



teljes játék: City Life

PC GURU

Magyarország legolu… …átékmagazinja 2007. …07.



Első képek és videó

NFS Pro Street

Készül a sorozat legszebb darabja!

Bemutató

grand theft auto IV

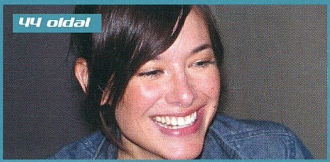
2órás VIDEO+ PODCAST

1896 Ft
9 771217 638003 07007
előfizetve: 1384 Ft

40 oldal

STAR WARS UNLEASHED bemutató

44 oldal

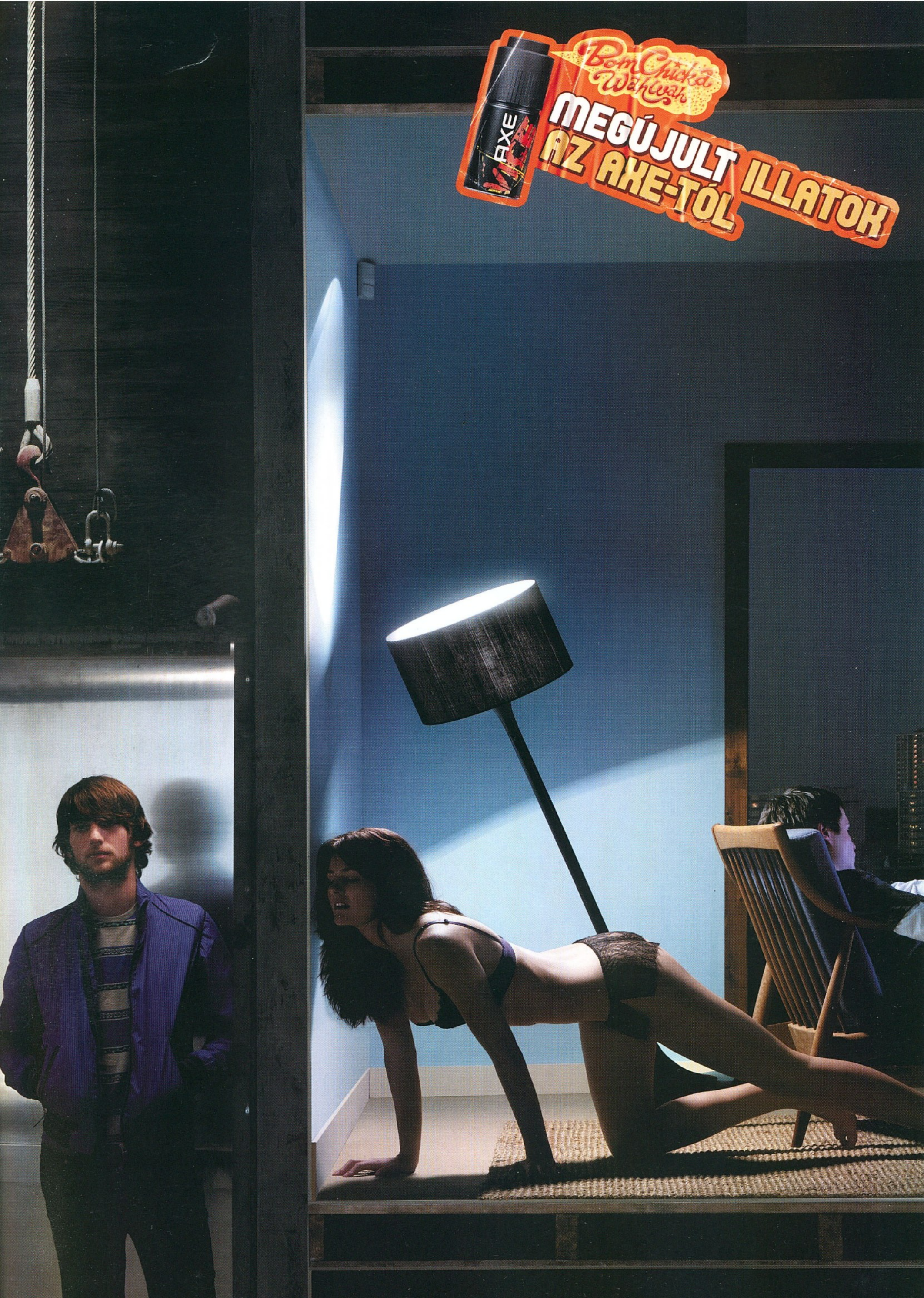


UBIDAYS 2007 beszámoló

56. oldal

PIRATES OF THE CARIBBEAN 3 teszt

CALL OF DUTY 4


Bom Chicka Wah wah
MEGÚJULT ILLATOK
AZ AXE-TÓL
AXE

PC GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (bate) Bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 139
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455

Hirdetési igazgató:
Farkas Viola vfarkas@vogelburda.hu
Tel.: 888-3477 Fax: 888-3499
Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám aszekelyhidi@vogelburda.hu
Tel.: 06-20-531-2419
A kiadásért felel:
Walitschek Csilla ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu
Terjesztési igazgató:
Walitschek Ottó
E-mail: owalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Terjeszti a Magyar Lapterjesztő Zrt. a hipermarketek, üzemanyagtöltő állomások, és alternatív terjesztők.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 896 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1426 Bp., Pf. 139
Tel: 06-1-888-3421, 06-1-888-3422
Fax: 06-1-888-3499
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
12 szám: 16 608 Ft
6 szám: 8 862 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu
Bankkártyával előfizethető az Interticketnél
www.portal.interticket.hu Tel.: 1/266-0000 (H-P 9-20)

Nyomás: Grafika Press Nyomda

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

SZIASZTOK!

Ez a hónap csupa meglepetéseket tartogat számotokra. Grath szavaival élve audio-vizuális támadást indítottunk ellenetek. Először leforgattuk a PC GURU Live első két TV adását. Az elsőben a külvilág rovattal foglalkoztunk, a másodikban pedig meginterjúvoltuk Grathet, aki elmesélte, hogy mit látott a Franciaországban megrendezett Ubisoft játékshown. Mivel a videótartalmak csak otthon a számítógép előtt nézhetők, ezért úgy döntöttünk, hogy elkészítjük a PC GURU történelmének első podcastjét. Hogy mi is az a podcast? Ez tulajdonképpen egy „rádióműsor" ami annyiban különbözik a hagyományos adásoktól, hogy nem élő, hanem rögzített anyag, amiből sok mindent megtudhattok a PC GURU készítőiről, az év legjobban várt játékairól, az E3-ról, egyszóval szinte mindenről, ami ebben a hónapban a foglalkoztatta a szerkesztőséget. A podcast a PC GURU Livehoz hasonlóan a DVD melléklet PC GURU Live könyvtárban található mp3 formátumban. Reméljük, az összes anyag elnyeri a tetszéseteket.

Mindezek mellett nem mehetünk el az e havi tartalom mellett sem. A StarCraft 2 füzet magáért beszél, a Call of Duty 4 infók és a GTA IV anyagból mindent megtudhattok a két várva-várt játékról. Az i-re a pontot azonban a Need for Speed Pro Streetből megjelent első képek teszik fel. A látottak alapján valami egészen elképesztő játékkal lesz dolgunk.

A következő PC Guru július 6-án jelenik meg!

SASA

A Guru legyen veletek!

PC GURU team

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2007. JÚLIUS 06-án jelenik meg!

AKTUÁLIS

05

05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: City Life 08 DVD-melléklet 10 PGO Bemutató

BEMUTATÓK

12

12 Hírek 20 Starcraft 2 22 Grand Theft Auto 4 30 Call of Duty 4 34 Need for Speed Pro Street 36 Guild Wars 2 40 Star Wars Force Unleashed 44 Ubidays 2007 beszámoló

ISMERTETŐK

56

56 Pirates of the Caribbean: At World's End 60 Spider-man 3 64 Tomb Raider Anniversary 68 Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar 72 Theatre of War 74 Two Worlds 76 Ascencion to the Throne 78 Sam and Max Season One 80 Attack on Pearl Harbor 82 Ugly Prince 83 Whirlwind over Vietnam 84 Jade Empire tippek

ROVATOK

88

88 Játék mentőöv 90 Gondolatébresztő 92 NosztalGuru 108 PSP-rovat 110 Mobil játékok 112 Homok a gépezetben 114 Hardver mentőöv 118 Szoftver mentőöv

HARDVER

94

94 Hardver hírek 100 Ati HD2900XT vs. nVidia 88xx teszt 102 Hardware bemutatók 104 Otthoni hálózatok 106 GeForce 8500 és 8600 teszt

KÜLVILÁG

120

120 Külvilág - Levelezés, film, DVD, zene, könyvek, képregények, társasjáték...

Mi volt a számodra a legkirályabb élmény a PC GURU Live és a Podcast készítésekor?

Joc

A legemlékezetesebb a speciális effektek és trükkök elkészítése volt. Bár a gyakorlatlan szemlélők számára úgy tűnhet, hogy a jeleneteket egyszerűen felvettük egy kamerával, valójában az összes szereplőt és hátteret virtuálisan teremtettük meg. A Külvilág rovathoz készült játszótéres jelenetnél például nagyon sok macera volt a hinták mozgásának modellezésével, illetve a Sasa és Bate mögött látható bokrok leveleinek megrajzolgatásával. Ezúton is nagy köszönet az ILM-es srácoknak a segítségért, nélkülük nem sikerült volna ilyen élethűre az anyag…

Bate

A legjobb az volt, mikor az egyik este (éjszaka?) a szerkesztőségben elkezdtünk ötletelni, aztán annak rendje és módja szerint hétfőn összekaptunk magunkat és kimentük a játszótérre, hogy rögzítsük az első felvételeket. Kicsit hebegünk, habogunk, de azért csak meglett és jó volt látni, ahogy Chris lelkesen beleveti magát és a digitalizálást követően alig több mint egy óra alatt összedob egy korrekt anyagot. A folytatás, mikor a kamera az én kezembe került, vagy a rádióadás, már csak a hab volt a tortán. Remélem, még jó ideig nem veszik el ez a lelkesedés!

Sasa

Számomra az egész filmezés és rádiózás hatalmas élmény volt. A klasszikus bakik (a felkonf közben megszólaló telefon vagy a kameraman belógó ujja), a Chrissel megvágott anyagok, a Gabentől rekordsebességgel megérkező LIVE logó és a Jánossal felvett podcast egy teljesen új élménnyel gazdagított.

Sose gondoltam volna, hogy a LIVE TV adást egy óra alatt felvesszük és hogy a podcast végső verziója ennyire jól sikerül majd. A legkirályabb dolog az első forgatási nap volt, kiemelni igazán nem tudnék belőle, úgy volt jó az egész, ahogy megtörtént. Hebegtünk, habogtunk, sokszor ismételtük önmagunkat megvágni azonban mindezek ellenére sem volt szívünk.

A lényeg tehát, hogy mindannyian élveztük, ezért bátran kijelenthetem, hogy egyúttal minden hónapban rendszeresen találkozhattok velük!

Grath

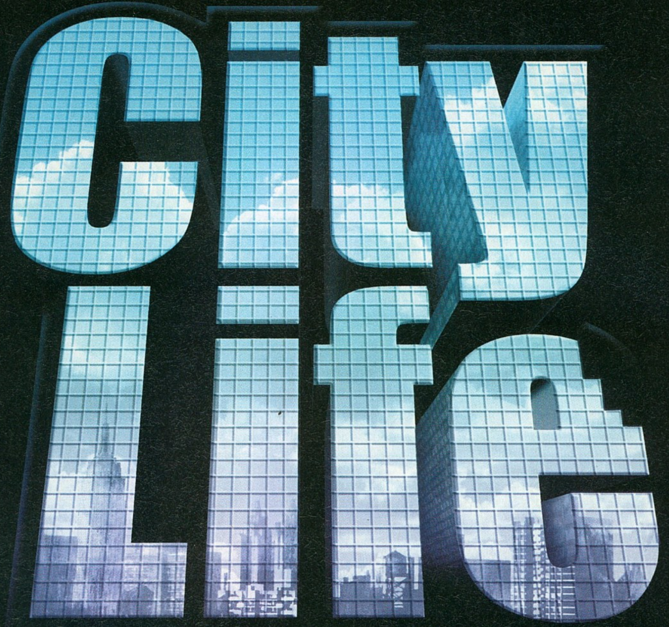
Nekem talán a podcast rögzítése volt a legnagyobb móka, hiszen ott szabadon lehetett mindenről dumálni, sok érdekes információt osztottunk meg veletek… ráadásul kegyetlen szívemnek jól esett szegény Bate-et kicsit szívatni. Sajnos a végleges vágásból a beszólások 90%-a kimaradt, de talán egyszer ezeket is közreadjuk egy különleges gyűjteményes kiadás keretei között. E mellett az is tetszett, amikor összevágtuk a Ubidayses videót, beraktuk alá a képeket és persze videókat.

Ricco

Ehhez a témához nekem nem sok közöm volt, így tehát megelégedtem azzal a ténnyel, hogy a társasjátékot bemutató felvételkor végre nekem is sikerült nyernem egy partit.

Chris

Az egész „munka” nagy felüdülést jelentett a sok berögződött művelet után. Videókat rögzíteni, digitalizálni és vágni sokkal vidámabb dolog, mint azt bárki gondolná. Azt hiszem, erre mondják, hogy az alkotás nagyszerű öröm. Számomra talán a társasjátékos rész volt a legélvezetesebb, hiszen ott még a kamerát is Sasa kezelte, nekünk meg csak játszani kellett. Már alig várom, hogy a komolyabb játékokat is leteszteljük, hiszen azok akár 4-6 órát is eltartanak. Ej, mindig mondtam, hogy sz@r ez a munka, de valakinek ezt is meg kell csinálnia…



fejleszt□ > Monte Cristo kiadó > CDV web > citylife.cdvus.com írta · NightBagoly

Ez az első alkalom, hogy olyan teljes játék került a Guru mellé a Chris által dirigált DVD-mellékletre, amelyet már jómagam teszteltem, úgyhogy különleges alkalom ez. A most tárgyalt játék azonban nem csak ettől számít érdekesnek, hiszen egy olyan stílusban indul, amelyben sajnos nem nagyon dúskálunk mostanában.

Minimum

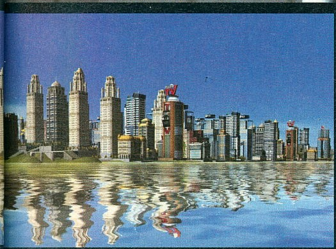
A City Life minimum gépigénye a következő: 1.5 GHz processzor, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 1.5 GB HDD

Emlékeztek a Sim City sorozatra? A Maxis hiperklasszikusa nem csak, hogy megalapozta az utat az azóta gyakorlatilag az eladási listák élére ragasztott Sims szériának, de millió és egy embernek adta meg a lehetőséget arra, hogy kipróbálja, mihez kezdene, ha egy várost kellene a semmiből felépítenie, és kontrollálnia. Miközben rengetegen kezdtük megérteni, mennyire is nehéz a sorsa az aktuális - és tömegek által mindig utált - polgármestereinknek, el is varázsolódtunk, és megpróbáltuk újra, és újra a lehetetlent: a sorozat folyamatosan érkező darabjaival játszva elérni, hogy városunk virágozzon. A negyedik felvonás óta azonban sok-sok év telt el, és hosszú esztendőkig úgy tűnt, az EA nem kívánja tovább kielégíteni a hozzám hasonló rajongókat - úgyhogy kétségbeesve kellett várnunk egy újabb próbálkozóra - a City Life képében ez pedig megérkezett.

SIM CITY LIFE

Hogy miért szenteltem egy külön bekezdést az EA klasszikusának? Kérem szépen, leginkább azért, mert, ha hiszitek, ha nem, a cucc akár egyenesági folytatása is lehetne a Sims megálmodójától érkező csodának. Szinte mindenben sikerült lemásolni... elnézést, szóval újra alkotni az imádott sorozatból, szóval azok, akik azért rajongtak, itt is megtalálhatják majd a számításaikat. Korunk elvárásainak megfelelően a City Life átköltözött a mostanság kötelezőnek tekinthető 3D-be, ez pedig nem válik kárára. Bár tény, hogy az új technológiának köszönhetően a részletgazdagságot fel kellett áldozniuk a gépigény oltárán, így a játék külseje nem vetekedhet a különböző, nagy költségvetésű termékekével, csebe szerény gépigény mellett is igen impozánsan fest; ráadásul így sokunk álma teljesült - tehetünk egy sétát az általunk designolt városkában. No, de ne siessünk ennyire előre...

Több lehetőség közül is választhatunk, ha telepítjük a gépünkre a City Life-ot. Egyrészt vannak kampányok, amelyekben megadott célokért kell küzdenünk, és természetesen van egy afféle sandbox mód, amelyben azt teszünk, amit csak akarunk, a szent küldetés nem is lehetne más: elérni, hogy városunk tökéletesen önellátóvá váljon, ne adj isten, esetleg még hasznot is termeljen. Ah-



hoz, hogy településük működjön, szükség van elektromosságra, szeméttelepekre, lakóházakra és minden másra, amellyel nap mint nap valószínűleg ti is találkoztok odahaza. Természetesen minden rajtunk áll: meg kell találni az egyensúlyt a látvány, és a praktikusság között. Ebben azonban nincs semmi új - ezért a készítők az egészet megfejelték egy kellemes, a vegyes lakosságból adódó konfliktusos helyzettel is - ezúttal ugyan is nem csak arra kell figyelnünk, hogy a városkánkban minden meglegyen, de arra is, hogy a lakosaink ne essenek egymás torkának pár hét után. Nem kell aggódni azért, ez nem lesz olyan bonyolult: a fejlesztők a kaotikus, és kiszámíthatatlan viselkedés helyett inkább a logikát hívják segítségül, innentől fogva pedig, ha megértjük, mire utaznak a srácok, gyakorlatilag már meg is oldottuk a problémát. Embercsoportjaink egyik fele igazi proli, imádják a kosárpályát, míg a másik adag a színházat, és a fényűzést kedveli: ha ezt a két eltérő csoportot egymástól jól elkülönítve tartjuk, és mind a kettőt ellátjuk megfelelő szórakozással, sok bajunk a balhézással már nem lehet.

Ez inkább olajnak tűnik, mint víznek - lehet, hogy valami elromlott a gyárban?

KÖNNYŰ A DOLGA A FŐPOLGÁRMESTERNEK...

Annak idején negatívumnak hoztam fel, esetünkben azonban, a suli után, lefárasztott aggyal például kifejezetten előnyös lehet, hogy a játék bizony elég könnyű. A beépített kampányok nem jelentenek komolyabb kihívást se azoknak, akik gyakorlatilag csukott szemmel képesek bármelyik Sim Cityben New York-ot építeni, se azoknak, akik életükben először ülnek le a stílust kipróbálni - úgyhogy, tulajdonképpen kezdőknek ajánlott, de nekik melegen. Sajnos a cucc mellé adagolt "tutorialok" nem interaktívak, így egy meglehetősen unalmas videósorozatot kell megtekintenünk, tanulás gyanánt, de én bátran javaslom: vágjatok bele vaktában a dologba, a cucc közel sem olyan nehéz, mint amilyennek elsőre tűnhet, és.

Ami előny a kezdők szempontjából, bizony akár hátrány is lehet a veteránoknak: a kezdeti lelkesedés, a 3D ugyan is közel sem jelent akkora élményt, hogy miatta hosszú távon rabul ejtse őket a termék: nekem gyakorlatilag elsőre sikerült összehoznom egy virágzó kis városkát - pedig régen volt már, hogy egeremet a Maxis klasszisával koptattam. Hozzáteszem, igen csak élvezetes volt újra elővenni a régi rutint - ám, ha valamit felróhatunk a játéknak, az pont most hangzott el. Hiába a különböző "etnikumok", hiába a séta az általunk tervezett, 3D-s városban, az alapok pont olyanok, mint amilyeneket megszokhattunk a Sim Cityben, így azok, akik rongyossá játszották a klasszikust, nem találhatnak benne túl sok újdonságot. Akik azonban ez idáig kihagyták az EA sorozatát, afféle biztonsági hálóval próbálhatják ki a stílust: benne van minden, ami miatt azt szeretni lehet, és kihagytak mindent - elsősorban célzunk itt a nehézségre - ami miatt sokunknak elmehetett tőle a kedve.

DVD tartalom

Több szempontból is szerencsések voltunk ennek a számnak a megjelenésekor, hiszen rengeteg jobbnál jobb játékot jelentettek be az elmúlt négy hét alatt, melyekről persze érkeztek fergeteges videók is. Ott van a Starcraft 2, vagy az új Need for Speed; és ami a legfontosabb: ellátogattunk a UbiDays 2007-re, ahol bemutatták nekünk az idei év sok Ubi-játékát. Mindezekről és sok minden másról is összeállítottunk nektek több mint egy órányi műsort, melyek újonnan indult PCG Live rovatunk első részébe tartoznak. Természetesen véleményeiteket most is várjuk a témával kapcsolatban, s igyekezni fogunk a jövőben még inkább úgy alakítani DVD mellékletünket, ahogyan azt Ti szeretnétek tőlünk.

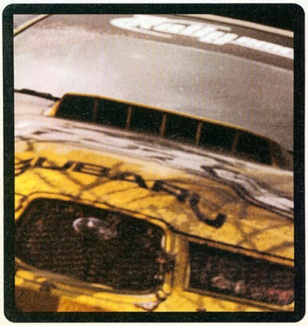
írta · Chris

Demo no. 1.

Colin McRae DIRT

A konzolos verzióval egyidejűleg jelent meg a legújabb autós-csodának számító Dirt játszható demója, ami amilyen jól néz ki, olyan rendszerkövetelményt is állít maga elé. A kipróbálható változatban három autót tesztelhettek le három pályán, melyek közül az egyik a sorozat újdonságaként is beharangozott homokjáró. Fontos, hogy a demót csak 3.0-s shader modellt támogató videokártya tulajdonosok próbálhatják ki, ugyanis ez minimális követelmény az indításhoz.

Kurzormozgató nyilak – Kanyarodás / Gázadás, fékezés
Szóköz – Kézifék



Demo no. 2.

ATTACK ON Pearl Harbor

Bár repülőgép-szimulátornak harangozták be, valójában az AoPH nem más, mint ultra-egyszerű, ám hangulatos lövöldözős játék, amely a második világháborús csendes-óceáni ütközeteket próbálja meg újra eleveníteni. A DVD-mellékletünkre most felkerült demóban ebből kaphattok ízelítőt, mind japán, mind pedig amerikai oldalról.

W / S – Tolóerő fel / le
A / D – Kamera jobbra- és balra forgatása
Bal egérgomb – Géppuska
Jobb egérgomb – Torpedó és bombák ledobása
Egérgörgő – Magasság változtatása
H – HUD ki / be

Demo no. 3.

LOST PLANET Extreme Condition

A Lost Planetből rögtön két demó is kijött. Az első, melyet megtaláltok a DVD-mellékleten a DirectX 9-et támogatja, a másik, melyet weboldalunkról tölthettek le, a Windows Vistát, és ezzel együtt a DX10-et is. Tartalomban nincs különbség, két pályát kapunk a havas-óriásrobotos akciójátékból, egy Akridok által benépesített barlangot, illetve egy nyílt pályát, melyen egy erődöt kell bevennünk.

W / A / S / D – Mozgás
Space – Ugrás
Jobb egérgomb – Fegyver elsütése
C – Vonóhorog
E – Akció
R - Újratöltés

Share WARE

Sheeplings

Ahol birkákat tartanak, ott igazi hagyománya van a terelőkutyák tenyésztésének is. Az okos ebek nem hagyják elkóborolni a birkákat és megvédik őket, ha kell. Az ötletesen kifejlesztett Sheeplings játékban mi fogjuk irányítani a terelőkutyát, így nekünk kell ügyességünkkel a birkákat a megfelelő helyre juttatni. A különböző akadályok leküzdése is a mi feladatunk lesz, így nem árt jól átgondolni a lépéseket. A szintek egyre nehezebbé válnak, így folyamatosan tartogat kihívást a grafikailag is egyedinek mondható játék.

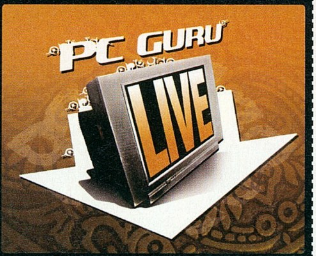
Videók

A Starcraft 2 kapcsán igencsak fellelkesültünk. Így nem csak egy kis füzetkével tisztelgünk a legendás játék folytatása előtt, de a DVD-rovatra is elhelyeztünk minden ide kapcsolódó anyagot. Többek között a játék bejelentéséhez készített hihetetlenül látványos rendervideót, valamint egy húsz perces, feliratozott egységbemutatót is találtok a lemezen.

Turkáló

MediaCoder

A MediaCoder névre keresztelt program segítségével mi magunk is könnyedén konvertálhatjuk filmjeinket egyik formátumból a másikba. A K-Lite kodekcsomag telepítése után szinte bármilyen formátumba átkonvertálhatjuk a merevlemezünkön található videókat, hangokat. Ami a legfontosabb: a program használata nem korlátozott sem időben, sem tudásban – az egész teljesen ingyenes!



PCG LIVE!

PCG Live egy újonnan indult műsorsorozat, melyben vidám hangulatban bemutatunk nektek pár játékot, filmet, könyvet, vagy azt, amiről éppen szó van. Első számunkban egy rádióműsor keretében pellengérre állítjuk új kollégánkat, Birkás Petit, beszélgetünk pár ígéretes mozifilmről, kipróbálunk egy társasjátékot, valamint ellátogatunk a Ubidays 2007 játékshowra, amelynek apropóján az azon résztvevő Grath-et kapjuk mikrofonvégre. Jó szórakozást kívánunk mindehhez és reméljük, elnyeri tetszéseteket!

KILLING Spree

Obsidian Edge (Far Cry)

Érdekes, hogy Far Cry-hoz milyen kevés mod készült, pedig a felhasználóbarát pályaszerkesztő és a lenyűgöző grafikus motor sok lehetőséggel kecsegtetett. Talán az lehet az oka, hogy túlságosan is a trópusi szigetek megjelenítésére lett kihegyezve, és nem annyira flexibilis, mint a népszerűbb modok alapanyagai. Ennek ellenére azért készült néhány említésre méltó játék, az egyik az Obsidian Edge. Különösen érdemes rá odafigyelni, hisz a fejlesztő Polishin Weevils volt az egyik csapat, amelyik megkapta a Crytektől a Crysis korai fejlesztői készletét. Az Obsidian Edge 2 tehát az elsők között érkezik majd a Crysishez.

Játékdemók: Attack on Pearl Harbor / Bus Driver / Colin McRae Dirt / Lost Planet / Sam & Max Episode 6: Bright Side of the Moon / The Hell in Vietnam

Animációk: Blazing Angels 2 / Call of Duty 4 / Devil May Cry 4 / Disciples 3 / Jericho / Medal of Honor: Airborne / Medieval 2 Total War: Kingdoms / Need for Speed Pro Street / Overlord / Quake Wars / Settlers 6: Rise of an Empire / Starcraft 2 / Team Fortress 2 / The Guild 2 / The Witcher / Unreal Tournament 3 / WoW: Shadow of the Black Temple

Javítások: Battlefield 2142 v1.25 / Heroes of Might & Magic 5 v1.05 magyar / Silent Hunter 4 v1.2 / Stalker v1.003 / Starcraft: Brood Wars v1.15 / Two Worlds v1.2

Mozielőzetesek: Transformers / Rush Hour 3 / Stardust / Le'csó / Fantastic 4: Rise of the Silver Surver

Shareware játékok: Sheeplings / 80 Days / Grimms Hatchery / Jackpot Matchup / Kungfu Master / Loco / Puzzle Detective / Rhombis / Snaky Jake / Treasure of Persia

Állandó rovataink: Killing Spree! / Autószimulátorok / Diablo 2 / Focivilág / Mafia / Magyarítások / PHP programozás / Star Wars / Stratégia / Warcraft / Winamp

Háttérképek: Alone in the Dark 5 / Devil May Cry 4 / HALO 3 / Hellgate London / Spiderman 3 / World in Conflict / Lord of the Rings Online (6db) / Starcraft 2 (5db) / Tomb Raider: Anniversary (8db)

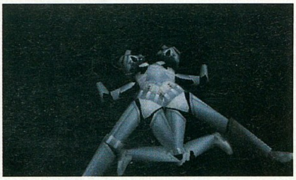
Turkáló: DivX 6.6/ K-Lite Codec Pack / MediaCoder / Windows Media Player 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.1 / VirtualDub 1.7.1 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.2 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 e-a / AMD - Ati Catalyst 7.4 - WinXP / nVidia Forceware 158.22 - WinXP / DX9 / DX9.0c - 2007 Februári frissítés - Web Install / Far Manager 1.70 / Total Commander 6.56 / AdAware SE Personal v1.06 - Frissítés / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Google Earth / Internet Download Manager 5.09 / Macromedia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 + frissítés / Windows Defender / Zone Alarm Personal / BlueTool 1.0.0.5 / AcdSee 9 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.33 / ICQ 6.0 / Softros LAN Messenger 3.8.3 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk.NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.2 / XFire 1.75 / Yahoo Messenger 8.1 / Acrobat Reader 8 / Everest / Fraps / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / WinRAR 3.62 / WinZip 11.1 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

PCG Online

írta · Darths

Bugparádé, tesztek, nyereményjátékok

Véget ért a legjópofább szépségverseny, amin mókás bugokra szavazhattatok, hogy aztán gratulálhassak a három legjobbra voksolt „bogár" tulajdonosnak: ponykának, StellDJ-nek és martonocskának! Az előző online rovatba meghirdettem egy nyereményjátékot: a legjobb Silkroad Online tesztért cserébe, egy War Front: Turning Point üti a győztes markát! Nos Csybe2004 elsöprő győzelmet aratott, így övé lett a játék és rendhagyó módon, a nyertes Silkroad teszt részlete került be a magazinba! Természetesen a Tesztelj Velünk! pályázatról sem feledkezhetünk meg, ahol hosszú idő után újra rozkaneni diadalmaskodott a Black & White 2 kritikájával, ezúton gratulálunk neki és természetesen a többieknek is!



Beküldte: ***ponyka***
Csernobil óta furcsa birodalmi katonák születnek...

Beküldte: ***StellDJ***
Egy S.W.A.T.-os katonának nincs lehetetlen...

Beküldte: ***martonocska***
És hová tűnt a csúzli?

Bárcsak minden hónap ennyire tartalmas lenne, mint ez a májusi volt. Azt már eddig is tudtuk, hogy milyen nyálcsorgató címek kupálódnak a Ubisoft háza táján, de a brigád úgy döntött, csapnak maguknak Párizsban némi reklámot és szerencsénkre – a frappánsan Ubi-napokra keresztelt kiállításon – döbbenetes mennyiségű anyaggal látták el a farkaséhes játékos közösséget! Kaptunk mindent, mi szem-szájnak ingere, amiket persze mint a kisangyal, úgy pakolásztuk fel a weboldalra! Mondhatni muszáj is volt valamit dobbantaniuk a Ubi-s fiúknak, hisz napokkal a buli előtt libbentette le a fátylat készülő játékukról a Blizzard, ami bizony a StarCraft 2, így ez az egy név is majdnem akkora figyelmet keltett, mint az Ubisoft összes készülő címe egybevéve. Ezen jeles pillanat örömére összegyűjtöttem az oldalról pár reakciót a bejelentés utáni üdvrivalgásból! Végül, de nem utolsó sorban felhívnám a figyelmeteket, hogy végre-valahára elkészült a Privát Üzenet opció az online-on, így most már titokban is bombázhatjátok egymást agymenéseitekkel – és persze minket is!

WayneGace: „Egyszerűen gyönyörű. Komolyan mondom, meghatódtam, főleg amikor a StarCraft kiírás megjelent. Lassan 10 éve várok rá." – *El tudom képzelni, mit érezhetnek most szegény Duke Nukem fanok...*

Heretic Man: „Épp ma gondoltam rá, hogy újra felteszem a StarCraft 1-et. De akkor megvárom a 2-t:D" – *Fő az optimizmus ugyebár, de félek, sokáig kell várnod az első marine legyártásáig!*

toten: „Woow! Ennyire népszerű a StarCraft univerzum? Még jó, hogy nem vagyok Blizzard fan... Így nem tartozom a világ egyik legnagyobb PC-s klubja; a Starcraft 2-t várók klubjába!" – *Te tudod...*

Exe: „Bow, Worship, Pray. Ez a három kifejezés azt hiszem, mindent elárul a játékhoz fűződő viszonyomról. STARCRAFT... Esküszöm, beleremegek, mikor kimondom ezt a nevet! Ez egy akkora név, hogy nagyon..." – *Ezt fejtsd ki toten-nek is J!*

Zombi-e: „OMG!!! Ezt is megéltem. Most egy hétig vigyorogni fogok, mint a hülye gyerek." – *Akkor látnátok a mi arcunkat...*

CheAttilaTenebra: „A hatalmas zerg raj, a gyönyörű Battlecruiser-ek, a szemkápráztató új egységek... Nyamm! Nincs szó, ami kifejezné, hogy mennyire örülök a hírnek és annak, hogy StarCraft 2! Tudtam én, a lelkem mélyén, hogy a Blizzard nem az a fejlesztőcsapat, aki csak úgy veszni hagyja a single-s rajongótáborát, illetve a nagy sorozatait (sőt, a StarCraft csak most alakul sorozattá)." – *Azért egy Dio 3 is fincsi lenne, nem igaz?!*

Vezesd a simlisek táborát!

Tervbe vettem, hogy a képregény bemutatók és a végigjátszások után, újabb rovattal bővítjük a weboldalt, aminek elsősorban azok örülhetnek, akik szeretik a könnyebb utat választani. Igen, jól gondoljátok, a csalásokról van szó és ennek a szekciónak a vezetésére keresek egy vállalkozó kedvű szakértőt, aki szívesen terelgetné az oldal ezen részét. Angol tudás és gátlástalan halhatatlanság szükséges! Jelentkezni az online@pcguru.hu címen lehet.

SILKROAD Online

fejlesztő > *Joymax* kiadó > *Joymax* web > *www.silkroadonline.net* irta • Csybe2004

A koreai Joymax épp az idén 10 éves, és sorra fogadja fel a jobbnál jobb – és lelkesebb – programozókat, remek grafikusokat, épp ezért egyre nagyobb sikereket ér el a játékiparban. De akkor miért hallunk róla ilyen keveset? – hangozhat a kérdés. Nos meg kell hagyni, hogy mindig is igényes játékokat készítettek, ez most sincs másképp, viszont első igazán komoly programjuk egyértelműen a Silkroad Online.

A Kelet varázsa

Aki kedveli a közel- és távol-keleti államok stílusát, építészetét, illetve az ősi taoista vallás máig fennmaradt írott és íratlan emlékeit, szimbólumait, azt első pillantásra magával ragadja a játék hangulata, aki pedig nem, az úgyis meg fogja szeretni, amint feltelepítette ezt a mesterművet. Járni fogunk lepusztult kunyhók között, hatalmas várakban, császári paloták közelében, ellenséges erődökben, dzsungelekben, havas hegycsúcsok között és kopár sivatagokban is, ebből adódóan egy szavunk sem lehet a helyszínek változatosságára, vagy akár a bejárható terület nagyságára. Ugyan házakba nem mehetünk be, de napról napra találunk új utakat, járatokat, ösvényeket, melyek olykor hasznosak lehetnek a túlélés céljából – de erről majd később.

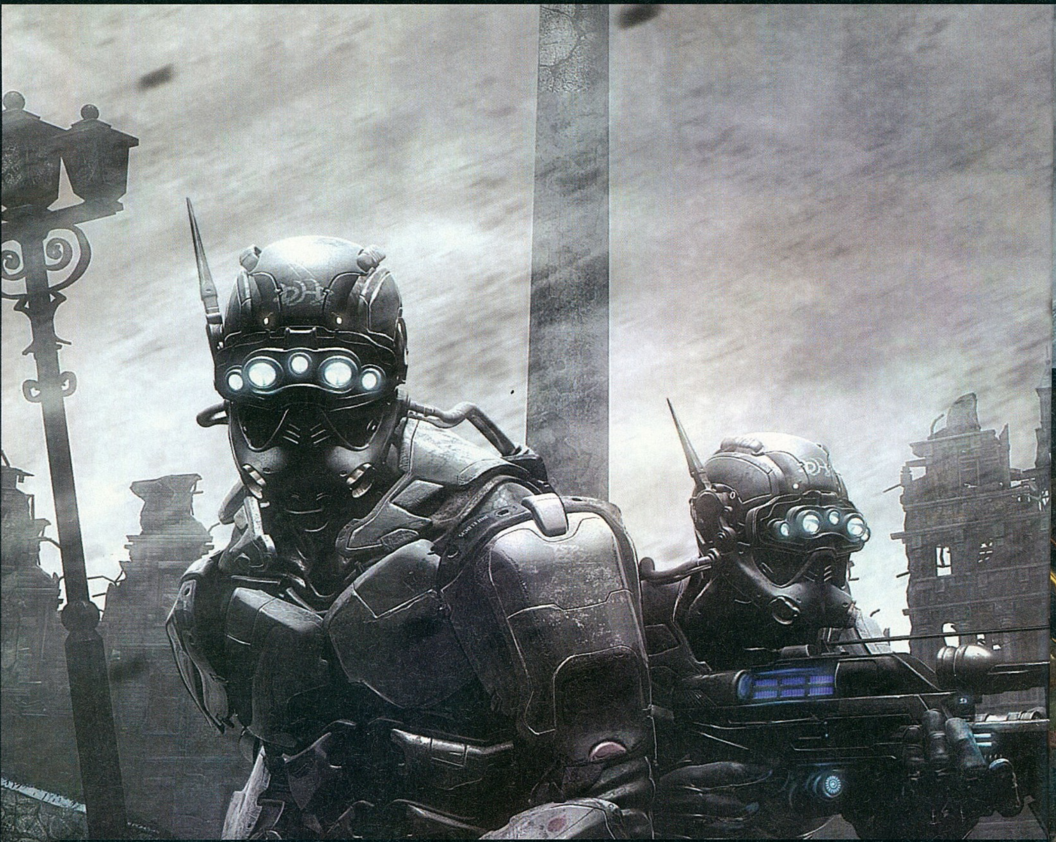
Az alapok

Mint minden RPG-ben, elsőként itt is a karakterünknek kell formát – illetve felszerelést – adnunk. Először is kiválasztjuk, hogy férfi legyen-e vagy nő, majd megadjuk a kinézetét (előre tervezett karakterek vannak, ezért sajnos nem hozhatunk létre egyéni külalakot). Sok játékkal ellentétben itt játékosmodelltől függetlenül (tehát nincsenek előre elkészített kasztok) háromféle ruhát adhatunk emberünkre. Az első az Armor, ezt gondolom, mindenki ismeri: erős fizikai védelemmel, ám gyenge mágiaellenállással rendelkező kemény, fém vértezet. A második a Protector, mely többnyire bőrből készült, mágikus szimbólumokkal tarkított könnyű páncél, amely már jobban megóv az ellenséges varázslatokkal szemben, de egy-egy pengébe belenézve néha kellemetlen meglepetés is érhet minket. A harmadik a Garment, mellyel eddig bizony nem sok játékban találkozhattunk; ez szinte alig véd meg minket a közelharcos szörnyektől, annál inkább ellenáll a mágikus behatásoknak. Amíg a Protectort egyszerre viselhetjük az Armorral, ezt a ruhadarabot csakis más Garmentekkel együtt használhatjuk. Az egyforma gúnyák után bónuszok is járnak; ha csak Protectort viselünk, 10%-kal nő a futás sebessége és 10%-kal csökken a varázslataink manaigénye is, Garment esetén ugyanez 20 százalékot jelent. Ha mindezzel készen vagyunk, már csak a fegyverünk megválasztása van hátra, a választék nem is olyan rossz: kard, penge (ezek mellé pajzsot is vehetünk), bárd, dárda, valamint íj.

Ész vagy izom?

Szintlépéskor a játék automatikusan öt statisztikaponttal (stat point) ajándékoz meg minket, melyből kettőt magától eloszt, hármat pedig magunknak kell szétszórni az erő (Str) és az intelligencia (Int) között. A legszerencsésebb az, ha kizárólag csak az egyikre pakolunk. A „full str" (vagy „pure str") karakternek van a legtöbb élete és legnagyobb fizikai támadása, viszont – spéci fegyverek nélkül – kicsit lassan szedi áldozatait.

A teszt teljes terjedelmében megtekinthető a www.pcguru.hu-n!

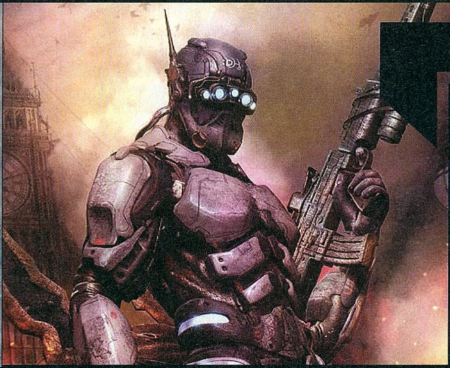


Hellgate London

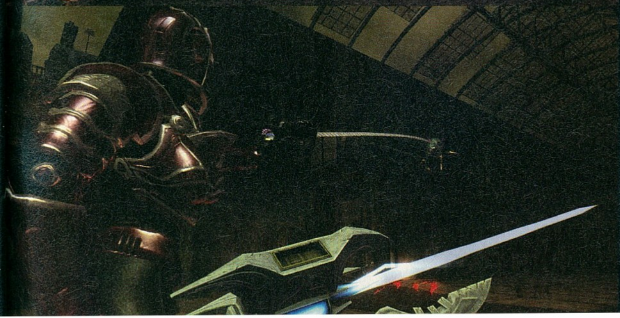
Fejlesztő > Flagship
Kiadó > Namco Bandai
Megjelenés > 2007. harmadik negyedév

A Hellgate: London körül mostanában csak úgy forr a levegő – úgy tűnik, hogy Bill Roper és csapata tényleg közeledik a blizzardi módon sokat késő program elkészültéhez. Végre napvilágra kerültek például az árazással, a multiplayerrel kapcsolatos részletek. Alapvetően ingyenes lesz a Hellgate egyjátékos-módja, illetve egy alap multiplayer. Az Elite előfizetési kategória – havi tíz dollár – azonban rengeteg előnnyel jár. Ilyen például, hogy nem három, hanem 12 karakterünk lehet egyszerre, e karaktereknek nagyobb lesz a tárgyraktározási helyük, illetve az Elite jelzésű fegyvereket is csak ők használhatják (az ígéretek szerint ezek nem tudásban, hanem csak kinézetben vernek rá alaposan a „sima" cuccokra). Ezen felül klánokat is csak az elit játékosok alakíthatnak, és a különleges szerverekre – például a hardcore vagy roleplaying – is csak ők nyerhetnek belépést. Ezen felül a legnagyobb jutalom a folyamatosan érkező extra tartalom lesz, melyet a nem fizető játékosok nem használhatnak: havonta jön egy kisebb csomag (pár új tárgy és küldetés), illetve minden harmadik hónapban egy nagyobb kiegészítő – ebben már lesznek új helyszínek, és új szörnyek is.

Persze nem csak a multiplayer árazásán dolgoztak a fiúk, hanem a játékon is, a mostanában kiadott videókon ebből egyre több minden látszik. Sajnos a képek nem tudják teljesen visszaadni azt az érzést, hogy egy tényleg démonok által megszállt városban harcolunk – a mozgalmasság, az olykor több száz egyszerre támadó szörny fenyegető tömege csak mozgásban jön át igazán. A random helyszínek természetesen továbbra is a játék részei, de egyre többet tudni a kiemelt helyekről, melyeken a 40 órásra ígért sztorihoz kapcsolódó fontos jelenetek, küldetések játszódnak. Így már tudjuk, hogy többek között a British múzeumot is végighentelhetjük. Végre felfedték a három(szor kettő) karakterkasztot is, ezekről külön olvashatsz! A megjelenést nyár legvégére ígérik, reméljük több csúszás nem lesz…



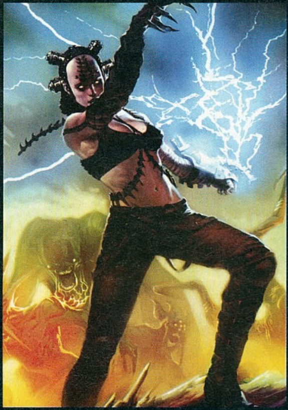
A narancslévető hihetetlenül hatékony fegyvernek bizonyult a démonok ellen



a kasztok

Cabalist

A mágusok a Hellgate világában a pusztításra vannak specializálva, nem véletlen, hogy rettegett ellenfelei a démonoknak. Egyik fajtájuk, az **Evoker** fegyverek helyett különböző varázstárgyakat fog a kezében, és ezekkel küzd. A képességei alapján leginkább egy sötét Jedihez hasonlítható: félelemkeltéstől a villámozásig mindent tud. A **Summoner** „alfaj" természetesen az idézésre épít, egyszerre egy nagy, illetve több kis démonunk lehet megidézve. Képességei a démonok erősítését, gyógyítását, illetve feláldozását szolgálják.



Hunter

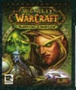
A vadászok a távolsági harc specialistái, ami itt nem íjat, hanem rakétavetőt és messzehordó plazmapuskát jelent. A **Marksman** kategória a klasszikus sebzésosztó fickó, aki messze a többiek mögül eregeti halálos lövéseit, közelről azonban egy óvodás is szétszedi. Az **Engineer** változat a robbanószereket részesíti előnyben, illetve egyetlen, a játék során folyamatosan fejlesztett robotkövetőt használ sebzésre és védekezésre.

Templar

Más játékban harcosnak hívják őket, két fajtájuk közti választással meg az offenzíva és a defenzíva mellett tehetjük le a voksunkat. A **Blademaster** egyszerre két pengével a kezében szaladgál, és akit nem ér el, ahhoz odahajítja pengéit. A „minél nagyobb sebzés minél kevesebb idő alatt" filozófia követői. A **Guardian** az MMO-játékok tankja, aki területre ható sebzéseivel és auráival úgymond irányítja a harc menetét.

TOP 10

AMERIKA 07.04.29-07.05.05



WOW: BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
Chris legújabb eredménye: firstkill egy bosson a Neptulon szerveren
PC GURU 07.03 **98%**

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Ricco legújabb eredménye: 17 wipe egy bosson a Nordrassil szerveren
PC GURU 05.03 **97%**

LORD OF THE RINGS ONLINE
MIDWAY . TURBINE
Mi a Gilrain szerveren játszunk, Bate és Grath néven
PC GURU 07.07 **90%**

COMMAND & CONQUER 3
ELECTRONIC ARTS . EA LA
Valószínűleg a Starcraft 2 fogja letaszítani az RTS eladási trónról
PC GURU 07.04 **93%**

THE SIMS 2 SEASONS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A tavasznak vége, az Évszakok azonban még mindig jól fogy
PC GURU 07.05 **89%**

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Tavaly összesen 22 millió Sims-játékot adtak el
PC GURU 04.10 **95%**

SIMS 2 CELEBRATION STUFF
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A Bulis Cuccok nem egy túl jól sikerült darab...
PC GURU 07.06 **35%**

STARCRAFT BATTLE CHEST
VIVENDI . BLIZZARD
A Starcraft 2 bejelentése felpörgette az eredeti forgalmát. Méltán...
PC GURU - . - **--%**

LOTRO SPECIAL EDITION
MIDWAY . TURBINE
128 oldalas kézikönyv, térkép, ingame köpeny, kis akciófigura
PC GURU - . - **--%**

THE SIMS 2 PETS
ELECTRONIC ARTS . EA LA
Állatkodni jó! Legalábbis az EA-nak bejött a dolog...
PC GURU 06.12 **76%**

Fejlesztő > .dat
Kiadó > Strategy First
Megjelenés > 2007. harmadik negyedév

DISCIPLES 3 RENEISSANCE

Bár új fejlesztők kezébe került a remek Disciples-sorozat, forradalmi változásokra nem kell számítani: mint elmondták, itt is mindent meg lehet majd tenni, mint a második részben – plusz ugye még lesz egy csomó újdonság, no és persze ott van az orosz fejlesztésű grafikus motor által hozott új látvány. Továbbra is egy körökre osztott stratégiai játékról van szó, nagyjából a Heroes-sorozathoz hasonlóan. Az új részben három játszható faj lesz, az emberek, az elfek és a pokolból érkezett démonok. Persze a D2-ben szereplő törpék és élőhalottak sem tűntek el, de ők ezúttal csak segítőként vagy éppen ellenfélként vesznek részt a viadalban. A csaták terén legnagyobb változás az, hogy hőseink különleges k[...] pességeit már ilyenkor is használhatjuk, nem csak világtérképen. A varázslatok között persze lesz a tű[...] golyótól a teleportálásig minden elvárt dolog, emelle[...] pedig az átváltoztató varázslatok fognak dominál[...] (például saját fickóból tüzes gólemet, ellenfélből mo[...] dulatlan kőszobrot készíthetünk egy mozdulattal). [...] egyes egységeket lehet mozgatni is, és az ostrom[...] is pergősebbek lesznek, mint eddig. A többi játéke[...] met – például a hősök vagy a városok fejlesztését – második részből veszik át.

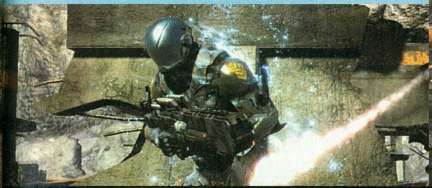
» A Gas Powered (Dungeon Siege, Supreme Commander) új játéka egy RPG lesz, melyet a Sega ad ki 2008 vége felé

Fracture

Fejlesztő › Day 1
Kiadó › LucasArts
Megjelenés › 2008. első negyedév

A LucasArts úgy látszik komolyan gondolta azt a bejelentését, miszerint nem csak a már népszerű sorozataikból – mondjuk ki: a Star Warsból – akarnak élni, hanem új játékokat is akarnak készíteni. A Fracture is ennek a folyamatnak az eredménye, igaz, azt még nem tudni, hogy tényleg olyan jó lesz-e, mint ígérik. Alapvetően a játék egy sci-fi akciójáték, ahol mindenféle lőfegyverrel irtjuk a szembejövőket. Az extra a négyféle gránátban lesz, melyekkel teljesen a saját tetszésünk szerint alakíthatjuk a csatateret. Az első a tektonikus gránát, amely megemeli a földet ott, ahol felrobban. A szubszonikus gránát épp fordítva működik: egy hatalmas lyukat vág a földbe. A tüskegránát két effekttel jár: egyrészt megolvasztja maga körül a kőzetet, másrészt meg ahogy az hirtelen felspriccel, az esetlegesen rajta levő dolgokat, embereket felküldi a levegőbe. Az utolsó eszköz a vortexgránát, ami a környékről mindent magába szippant, majd egy helyre kis fekete lyuk mintájára magába omlik és mindent ezerszeres sebességgel lő vissza környezetébe. Ezek rengeteg dologra jók az egyszerű pusztítás mellett: a tektonikus gránáttal védőfalat vagy ledönthető oszlopot emelhetünk, leáshatunk egy emeletet, a tüskegránáttal pedig máshogy megközelíthetetlen területekre juthatunk el. A gránátokat kell majd használni a logikai fejtörőknél is, de mi még ennél is kíváncsibbak leszünk a vicces multiplayerre…

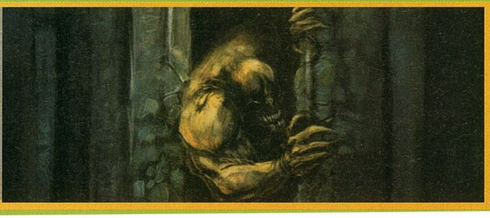
A "vermet ásunk neki" taktika ebben az esetben abszolút működőképes



The Secret World

Fejlesztő › Funcom **Kiadó** › Funcom **Megjelenés** › ?

Ragnar Tornquist szeret mesélni, az már egyszer biztos. A Longest Journey és a Dreamfall megalkotója nem marad csöndben: egy minden eddiginél összetettebb, hosszabb mesére készül. Egy MMO-játék keretében fog ez megvalósulni – azonban nem egy tizenkettő-egy-tucat kategóriás sci-fit vagy fantasyt kell elképzelni, a Secret World ezeknél sokkal egyedibb lesz. Valamikor a nem túl távoli jövőben járunk, ami akár a mi világunk is lehetne – de nem az, itt ugyanis minden mitológia és ősi mese, minden összeesküvés-elmélet és pletyka igaz lehet. A mágia tényleg működik, a tavakban és a hegyekben ismeretlen szörnyek laknak, a csatornákban mutánsok élnek és az ősi istenek hívői embereket áldoznak. A Bermuda-háromszögtől a kínai mesékig, a viking mitológiától a szektákig minden benne lesz a játékban, melynek persze azért lesz vezérfonala is – mégpedig egy, a háttérben rejtőző összeesküvés, amely mindent átfog és mindent irányít. A képek némelyike igen erős Cthulhu-befolyást mutat, és a fejlesztők is elismerték, hogy ez az a hangulat, amit el akarnak érni; erős a gyanúnk, hogy itt sokkal több szerepjátszó szerver lesz, mint más játékokban… Sajnos több részletet, mondjuk a karakterekről, a harcról vagy a helyszínekről még nem tudunk, de amint a Funcom végre elkészül az Age of Conannal, elkezdik kiosztani a Secret World információkat is.



Medieval 2 Kingdoms

Fejlesztő › Creative Assembly **Kiadó** › Sega
Megjelenés › 2007. harmadik negyedév

A Medieval 2 a tavalyi év egyik legjobb és egyben egyik legjobban fogyó stratégiai játéka volt, így nem véletlen, hogy érkezik hozzá az első kiegészítő. Ráadásul micsoda kiegészítő! A Kingdoms ugyanis több újítást, tartalmat fog hozni, mint az eddigi összes Total War-expanzió! Egyrészt kapunk négy teljesen új kampányt, melyek mindegyike külön eseményekkel új egységekkel fog gazdagodni. A középkor elejéről megkapjuk a Britanniáért vívott harcot és az észak-európai teuton háborút, ahol a keresztény lovagok csaptak össze a vikingekkel. Kicsit későbbről kapunk egy kibővített keresztes háborút, és végül 1519-ben nyomon követhetjük Cortezt, amint kirabolja az azték birodalmat. Vagy, ami szórakoztatóbbnak tűnik, kicsinálhatjuk a kegyetlen spanyolt... A négy kampány összesen 150 (!) új egységet jelent, melyen a 13 új játszható népség osztozik. Megjelennek a hősök is, mint mondjuk Szaladin vagy Oroszlánszívű Richárd a jeruzsálemi kampányban, ők különleges képességeikkel segíthetik seregüket (utóbbi például csatánként egyszer visszahívhatja a menekülő egységeit). A fentiek a fejlesztők szerint 70 órányi játékidőt biztosítanak, aminek letelte után belevethetjük magunkat a 6 kooperatív küldetésbe, vagy a 20 új multiplayer pályába.

Ugyan a fegyverek némileg modernebbek, de errefelé még ma is hasonló a hangulat

Top 10

Anglia 07.05.12-07.05.19

COMMAND & CONQUER 3
ELECTRONIC ARTS . EA LA
Forradalom: megint nem Sims van a toplisták élén!
PC GURU 07.04 93%

FOOTBALL MANAGER 200
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Vége a fociszezonnak, tehát a rajongók a gép elé vonulnak
PC GURU 07.01 87%

LORD OF THE RINGS ONLI
VIVENDI . TURBINE
Meglepően jól sikerült, bár pókirtásból túl sok van benne
PC GURU 07.07 90%

THE SIMS 2 SEASONS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A Sims 2 szezonja várhatóan sosem fog elmúlni...
PC GURU 07.05 89%

WOW: BURNING CRUSAD
VIVENDI . BLIZZARD
A 2.1-es patch teljesen átalakította a játékot
PC GURU 07.03 98%

S.T.A.L.K.E.R.
THQ . GSC GAME WORLD
A folytatást/kiegészítőt még a nyáro bejelentik
PC GURU 07.05 91%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Sajnos ide semmi értelmeset nem vagyok képes írni
PC GURU 04.10 95%

MEDIEVAL 2 TOTAL WAR
SEGA . CREATIVE ASSEMBLY
Körülbelül öt centire balra láthatod a első kiegészítőt
PC GURU 07.01 85%

THE SIMS 2 PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Eddig 5.6 milliót adtak el ebből a kiegészítőből.
PC GURU 06.12 76%

THE SIMS LIFE STORIES
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A laptopos társadalom nem csapot a Kertvárosi Krónikákra
PC GURU 07.05 70%

Age of Empires 3 Asian Dynasties

Fejlesztő > Big Huge Games **Kiadó** > Microsoft **Megjelenés** > 2007. negyedik negyedév

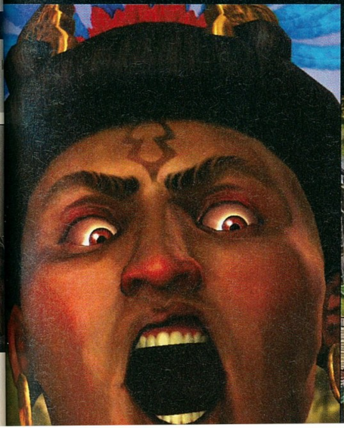
Na erre aztán egyáltalán nem számítottunk: az Age 3 ugye alapból kisebbet durrant, mint elődei, ráadásul a Warchiefs kiegészítő sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket – most mégis bejelentenek hozzá egy új expanziót. Ahogy a cím is utal rá, ezúttal Európa és Amerika után a Távol-Keletre fogunk kirándulni, méghozzá a XV. és a XIX. századok között. Az ázsiaiak (Japán, Kína, India) természetesen millió új egységgel és épülettel rendelkeznek, ráadásul fejlődésük is más, mint az európaiaknak. Náluk ugyanis a korszakváltást nem kikutatni kell, hanem különleges épületek felhúzásával idézhetjük ezt elő. Egy másik speciális tulajdonságuk, hogy felvehetik a kapcsolatot egy európai gyarmatosító országgal, aztán e választás függvényében különleges tulajdonságokat kapnak. Mind a három ázsiai nép egy ötpályás kampányban mutathatja meg, hogy mit tud, melyek némelyike teljesen egyedi húzásokkal fog rendelkezni (például a Selyemúton a túlélésünk a kereskedelmen fog múlni).

Reméljük Ázsia jobban fog elsülni, mint az indiános kiegészítő...

Civilization IV Beyond the Sword

Fejlesztő > Firaxis **Kiadó** > 2K Games **Megjelenés** > 2007. második negyedév

A Civilization 4 első kiegészítője nem hozott túl sok újdonságot a játékba, így aztán elég könnyen meg lehetett nélküle lenni. A Beyond the Sword azonban más lesz, hiszen a fejlesztők tanultak a saját hibájukból. Először jöjjenek a számok: kapunk tíz új népet, 16 új vezetőt, öt új csodát és ami talán a legfontosabb: 12 új scenáriót. Az egyik például az űrben játszódik, és bolygókat kell benne kolonizálni, a másikban élőholtak ellen vonulunk hadba, de lesznek fantasy és a lehetőségekhez képest maximálisan realisztikus történelmi helyzetek is. A „szokványos" játékban két újdonság jelenik meg, és mint ahogy a cím is jelzi, a kard korszaka után lesz igazán jelentőségük. Az egyik a nagyvállalatok megjelenése, melyek pénzért cserében szolgáltatnak minden más nyersanyagot – és akkor a legjobbak, ha terjeszkedünk velük az ellenség területére. A másik fontos új megoldás a kémkedés fontossá tétele: most már ennek is ugyanúgy meg lesz a költségvetési csúszkája, mint a kutatásnak, és minél többet áldozunk rá, annál több információnk lesz a többiek helyzetéről. Születhetnek majd neves kémjeink is, ezeket az ellenséges városokba ültetve mindent megtudunk az ellenfél cselekedeteiről.



TOP 10

AUSZTRÁLIA 07.05.14-07.05.20

COMMAND & CONQUER 3
ELECTRONIC ARTS . EA LA
A siker láttán reméljük a Red Alertet is felújítják...
PC GURU 07.04 93%

WOW BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
Vajon mikor fogják először leverni az öreg Illidant?
PC GURU 07.03 98%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Délen is menő dolog Azeroth világán kalandozni
PC GURU 05.03 97%

SIMS 2 SEASONS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Érdekes, hogy az alapjáték nincs rajta a toplistán
PC GURU 07.05 89%

LORD OF THE RINGS ONLINE
CODEMASTERS . TURBINE
Bár nehéz menet volt míg elkészült, de a Turbine végül jó lóra tett!
PC GURU 07.07 90%

SIMS 2 PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Fél év alatt közel hatmillió példány elég jó eredmény...
PC GURU 06.12 76%

SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Vajon a következő expanzió hová visz minket?
PC GURU 07.03 98%

THE SIMS 2 NIGHTLIFE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Az ausztrálok odáig vannak az éjszakai bulizásért
PC GURU 06.09 60%

SIMS 2 CELEBRATION STUFF
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Őszinte részvétünk minden szerencsétlen vásárlónak
PC GURU 07.06 35%

WORLD POKER CHAMP. 2
UBISOFT . CRAVE
Na, erről a Ubi-játékról mi bizony lemaradtunk...
PC GURU - . - --%

Fantastic Four
and the Rise of the Silver Surfer

Fejlesztő > Visual Concepts **Kiadó** > Take 2 **Megjelenés** > 2007. második negyedév

Ha egyszer egy képregény beindul... akkor lesz belőle film, kis figura a gyorséttermekben, no meg játékverzió is, siker esetén számolatlanul. Nyáron jön a második Fantasztikus Négyes film, és persze jön a játékverzió is. Igaz, az első rész – mindkét kategóriában, igaz, azt a PC még megúszta – pocsék volt, így talán nem véletlen, hogy az Ezüst Utazó felbukkanását már nem az Activision finanszírozza. A játék továbbra is az akcióra épül, négytagú brigádunkkal együttműködve kell előrehaladnunk, részben a film, részben pedig a leghíresebb képregényepizódok által ihletett pályákon, lecsapva, felégetve minden szembejövőt. Minden hősnek meg lesz a maga mozgásarzenálja, de a legnagyobb sebzést akkor tudjuk okozni, ha ezeket összefűzzük úgynevezett fúziós kombókká. Ilyen például, ha Mr. Fantastic csúzlit készít magából, és úgy lövi a Thinget az ellenfeleire, vagy amikor Johnny teletölt egy Sue által készített erőgömböt tűzzel, és azt hajítják oda valakinek.

The Thing a fotó kedvéért ilyen morcos, általában ennél kedvesebb

A több karakter közreműködésével előhozható fúziós kombók igen látványosak

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

Az új Need for Speeddel kapcsolatos pletykák beigazolódtak (lásd a 34. oldalt az első képekért és információkért), a következő autós hírünk pedig az, hogy nagy titokban már készül a **Test Drive Unlimited 2** is. A híresztelések szerint a játék egy másik szigeten fog játszódni, és a sima utcai versenyek mellett megjelennek a ralifutamok is.

50%

Bár az eddigi információk alapján úgy tűnt, hogy a Half-Life 2 csak három kiegészítőt kap majd, most mégis azt az értesülést kaptuk, hogy HL3 jó ideig nem lesz: a Valve-nak nagyon bejönnek a kis kiegészítők, így lesz még **Half-Life 2: Episode 4, 5** és **6** is. Reméljük a fejlesztési sebesség azért felgyorsul...

35%

Bár most minden a Starcraft 2-ről szól a Blizzard háza táján, nem szabad elfelejteni, hogy legalább két csapat egészen máson dolgozik. Ezek közül az egyik a WoW-kiegen munkálkodik (**Northrend**?), a másik pedig szerintünk a **Diablo 3**-at készíti. Mi legalábbis szeretnénk, ha ez lenne a helyzet...

30%

A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK – PLAYSTATION 3, XBOX 360, Wii, PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

NYÁRI JÁTÉKVÁSÁR!

Halo 2 | Harry Potter és a Főnix r. | Tomb Raider Anniversary | Jade Empire Spec. Ed.

WOW Burning Crusade | Colin McRae DiRT* | Sims 2 Divatos cuccok | Ghost Recon A.W. 2* | Europa Universalis 3

Anno 1701 | Heroes 5 pakk* | Medieval 2 | Neverwinter Nights D. | Baldur's Gate Saga | Call of Duty 2

Need for Speed Und.2 | Lego Star Wars 2 | Rise of Legends | Fable | Age of Empires 1+2 | Harc Középföldéért 1.

Act of War Gold	3 990
Age of Empires 1 Gold	1 290
Age of Empires 1+2 Gold	2 990
Age of Empires 3 HUN	3 990
Age of Mythology Gold	2 990
American Conquest pakk*	2 990
Anno 1701 HUN	6 990
Attack on Pearl Harbor H*	5 990
Baldur's Gate Saga	3 990
Battlefield 1942 Anthology	3 990
Battlefield Vietnam	3 990
Battlefield 2 Deluxe	6 990
Battlefield 2142	11 690
BF 2142 Northern St (kód)	3 990
BS: Harc a csodafegyv. H.	1 990
Beyond Divinity	990
Bionicle Heroes	1 990
Black & White 2	3 990
Blitzkrieg 2*	4 990
Blizzard Anthology (július)*	3 990
Starcraft+BW,Diablo,Warcraft 2	
Brigade E5	3 990
Brothers in Arms HUN	2 990
Brothers in Arms Earned	2 990
Caesar 4 HUN	3 990
Call of Duty Deluxe	3 990
Call of Duty 2	5 990
Céh 2 (Guild 2) HUN	6 990
Chronicles of Narnia	2 990
City of Heroes+Villains	5 990
City Life	1 990
Civilization 3 Complete	2 990
Civilization 4	4 990
Code of Honor HUN	2 990
Codename Panzers P1 H	690
Codename Panzers P2 H	1 990
Colin McRae Rally 5	2 990
Colin McRae DiRT*	Jön
Command&Conquer pakk	6 990
Generals Deluxe	3 990
Tiberium Wars HUN	10 990
Commandos 3	990
Company of Heroes	9 990
Condemned	3 990
Cossacks 2*	2 990
Cossacks 2 Gold*	4 990
Counter-Strike Anthology	3 990
Counter-Strike Source	6 990
Crashday HUN	1 990
Crazy Frog Racer	1 990
Dark Messiah of M&M H	6 990
DarkStar One	3 990
Diablo 2+Lord of D.(július)*	2 990
Disciples 2 Gold	3 990
Disney játékok, /-tól	1 190
Doom 3	3 990
Dragonshard	1 990
Ducati World Champ.	1 990
Dungeon Lords Collectors	2 990
Dungeon Siege+Aranna	2 990
Dungeon Siege 2	4 990
Dungeon S. 2 Broken W	3 990
Dungeon Siege 2 Gold	5 990
Europa Universalis 3 HUN	9 990
Faces of War	2 990
Fable HUN*	3 990
Fahrenheit	3 990
Fall: Last Days of Gaia H	1 990
Far Cry	1 290
FIFA 05	1 990
FIFA 06 HUN	3 990
FIFA 07 HUN	11 690
FIFA Manager 06	3 990
Flatout 2	1 990
Flight Simulator 2004	4 990
Football Manager 2007	4 990
Freelancer	1 290
Getting Up	1 990
Ghost Recon Advanced W.	2 990
Ghost Recon Adv. W. 2*	9 990
Glory of t. Roman Empire	3 990
Godfather (Keresztapa)	3 990
Gothic 2 Gold	3 990
Gothic 3 HUN	6 990
Grand Theft Auto 3	2 790
GTA Vice City	2 790
GTA San Andreas	6 990
GT Legends HUN	3 990
GTR (FIA GT R.) HUN	3 990
GTR 2	6 990
Guild Wars (2006) /online	6 990
Guild Wars Factions /on.	6 990
Guild Wars + Factions	11 990
Guild Wars Nightfall /on	6 990
Gyűrűk Ura Király visszat.	3 990
Harc Középföldéért	1 990
Harc Középföldéért 2.	3 990
Haegemonia Gold HUN	1 990
Half-Life 2	3 990
Half-Life 2 Episode One	4 990
Halo	3 990
Halo 2 (csak Vista)*	12 990
HP 3 Azkabani fogoly	3 990
HP 4 Tűz serlege	3 990
HP 5 Főnix rendje HUN*	11 690
Három testőr HUN	990
Heroes of M&M 3 compl.	1 990
Heroes 4 HUN	1 990
Heroes 4 Complete HUN	3 790
Heroes 5 HUN	6 990
Heroes 5 Hammer of F. H	4 990
Heroes 5 + Hammer HUN*	8 990
Hitman 2+Contr+Blood M*	4 990
House of the Dead 3	690
Hoyle, 5 féle /db	2 990
Icewind Dale Saga	3 990
IGI 2: Covert Strike	2 990
IL-2 Sturmovik 1946	6 990
Imperium Galactica 2 HUN	990
Jade Empire HUN*	7 990
Joint Task Force HUN*	3 990
Just Cause	1 990
Karib tenger kalózai	1 290
Karib tenger kalózai 2: J.S.	2 990
Karib tenger kalózai 3	9 990
King Kong	2 990
Király visszatér HUN	5 990
L'ecsó (Ratatouille)*	9 990
Lego (EVM), /db	1 990
Lineage 2 Interlude /online	4 990
Lock On	2 390
Loco Mania	1 990
Locomotion	1 990
Lord of the Rings Online	12 990
LOTRO 60 napos kártya	7 990
Mafia	2 990
Matrix: Path of Neo	3 990
Mechwarrior 4 Vengeance	1 290
Medal of Honor Warchest	3 990
Medal of Honor Pacific A	3 990
Medieval Lords HUN	3 990
Medieval Total War 1 Gold	1 990
Medieval Total War 2	4 990
Moorhuhn, 4 féle, /db	1 990
Morrowind GOTY	2 790
Myst 1+2+3 Trilogy	1 990
Myst 4 HUN	690
Need for Speed Under. 2	1 990
NFS Most Wanted	3 990
Need for Speed CarbonH	11 690
Neverwinter Nights	1 990
Neverwinter Nights pakk	4 990
Neverwinter Nights 2	7 990
Oblivion (Elder Scrolls 4)	6 990
Oblivion Knights of the N	5 990
Oblivion Shivering Isles	6 990
Oblivion+Shivering Isles	9 990
Open Season Nagy.vadon	2 990
Outrun 2006	2 990
Pacific Fighters HUN	990
Pandora's Box	1 290
Paraworld	4 990
Praetorians	990
Prey	4 990
Prince of Persia Sands of	1 290
Prince of Persia Warr. W.	1 290
Quake 4	3 990
Race Caterham*	6 990
Rainbow Six Lockdown	2 990
Rayman 10th Anniversary	2 990
Resident Evil 4	5 990
Rise & Fall: Civ. at War	3 990
Rise of Nations Gold	2 990
Rise of Legends HUN*	3 990
Runaway 2 HUN*	1 990
Rush for Berlin HUN	4 990
Rush for Berlin kieg. HUN*	Jön
Sacred Gold	3 990
Scooby Doo, 5 féle, /db H	3 990
Settlers 5 HUN	3 990
Sherlock H. Awakened H*	1 990
Sherlock Holmes ezüst fülb.	990
Shrek 3*	9 990
Silent Hunter 3 HUN	2 990
Silent Hunter 4 HUN	9 990
Sim City 4 Deluxe	3 990
Sims Deluxe	3 990
Sims Kiegészítő Pack 1	3 990
Sims Kiegészítő Pack 2	3 990
Sims 2 + Évszakok HUN	12 790
Egyetem	6 990
Éjszakák	6 990
Vár az üzlet	6 990
Házi kedvenc	6 990
Évszakok	6 990
+Mesés díszletek,cuccok	2 990
+Csilli-villi cuccok	2 990
+Bulis cuccok	2 990
+Divatos H&M cuccok*	2 990
Sims Kervárosi Krónik H	10 590
Sims Állatos Krónikák H*	10 590
Singles HUN	1 990
Singles 2 HUN	1 990
Soldier of Fortune 2 Gold	3 990
Soliders: Heroes of WW II	2 990
Sonic Mega Collection	2 990
Spellforce Platinum	3 990
Spellforce 2	6 990
Spellforce 2 Dragon Storm	4 990
Spiderman 3*	Jön
Splinter Cell	2 390
Splinter Cell Pandora T. H	2 990
Splinter Cell Chaos Theory	2 990
Splinter Cell Double Agent	5 990
S.T.A.L.K.E.R.	9 990
Starcraft + Brood (július)*	2 990
Star Trek Legacy	5 990
Star Wars Battlefront	5 990
Battlefront 2	6 990
Best of (5 játék)	12 990
Empire at War	5 990
Emp.: Forces of Corrupt.	9 990
Knights of the Old Rep.	3 490
KOTOR 2	6 990
Lego Star Wars	1 990
Lego Star Wars 2	4 990
Republic Commando	4 990
Régebbi SW játékok,/db	3 490
Starship Troopers	1 990
Supreme Commander	9 990
Teenage Mutant H. Turtles	4 990
Terrorost Takedown Titkos	2 990
Test Drive Unlimited	9 990
Thief 3	990
Titan Quest Deluxe	6 990
Titan Quest Immortal Thr	5 990
Titan Quest Gold	9 990
TOCA Race Driver 2	2 990
Tomb Raider Angel of Darkn	990
Tomb Raider Anniversary	10 990
Tortuga 2 A két kincs HUN	7 990
Trackmania United HUN	6 990
Train Simulator	2 990
Transformers*	9 990
Túl a sövényen	3 990
UEFA Ch. League 06/07	11 690
UFO Afterlight HUN	7 990
Unreal Anthology	6 990
Übersoldier*	1 990
Verdák (Cars)	6 990
Vietnami forgószél HUN	7 990
Virtua Tennis 3	8 990
Warcraft 3 + Frozen (július)	3 990
War Front HUN	9 990
WH Mark of Chaos HUN	7 990
WH40K Dawn of War goty	3 990
WH40K DOW Dark Crus.	6 990
Wolfschanze	1 990
World of Warcraft	5 990
WOW Burning Crusade	8 990
WOW 60 napos gamecard	7 990
Worms Forts Under Siege	990
X3: Reunion	3 990
Zoo Tycoon 2 HUN	2 990

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
Playstation 2 és 3,
Playstation Portable,
XBox 360 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest
VII. kerület (pest)
Dohány utca 64.

Telefon: (06-1) 479-0933

Nyitva: Hétfő-Péntek
9:30-18:00 óráig

Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Internetes rendelés:
Minden termék raktáron!
Várható érkezés:
már a következő munkanap!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.
Cégünk bejegyzett csomagküldő.
Nyilvántartási számunk: C/002599

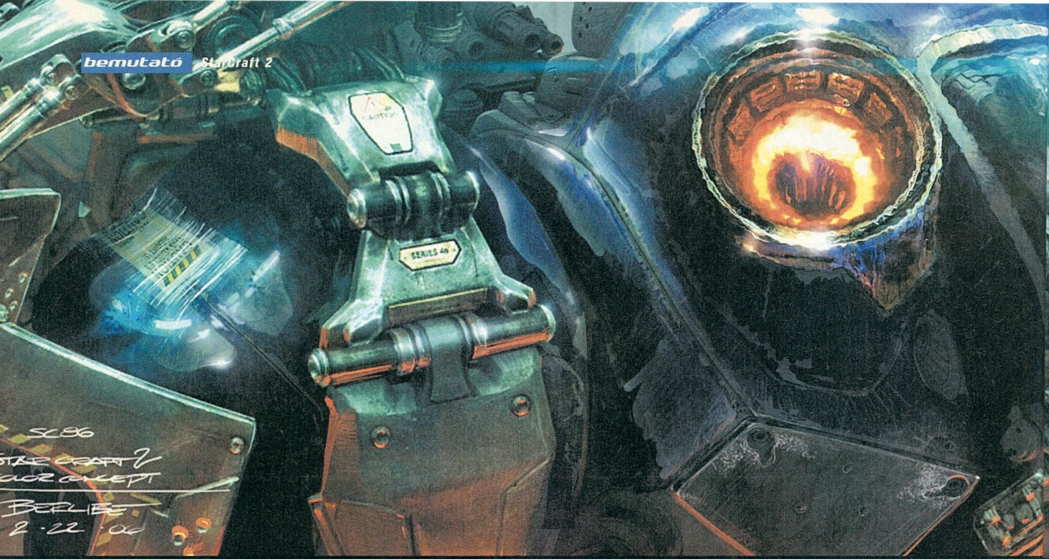
GalaxisNet

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap
Online, friss termékinformációval, listával
www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2007.06.08-06.30., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelven



STARCRAFT 2

Végre! Közel egy évtizede nyúzza a világ lankadatlan lelkesedéssel a Starcraftot, a Blizzard – sokak szerint – legjobb stratégiai játékát, és csak legmerészebb álmainkban gondoltunk rá, hogy egyszer még meglátjuk a folytatást. Mégis eljött ez a pillanat – amikor május egyik szombatjának hajnalán megérkeztek Koreából az első hírek, majd képek és videók, leírhatatlan érzés lett úrrá a PC Guru rengeteg tagján – olyannyira, hogy gyorsan le is zavartunk pár véres nosztalgiameccset…

Annyira megőrültünk a Starcraft 2-nek, hogy elhatároztuk, egy külön kiskönyv keretein belül emlékezünk meg róla, de kedvcsinálóként az újságban is szorítunk neki két oldalt – mi más érdemelhetné meg ezt jobban? Persze az első rész még az előző évezredben készült, úgyhogy sokan talán nem próbálták ki ezt a klasszikust, csak hallottak róla. Nekik itt elmondjuk, hogy a

Starcraft, noha nem volt túl látványos, talán minden idők legjobban kiegyensúlyozott RTS-e volt, a három teljesen eltérő faj (emberek, a rovarszerű zergek és ultramodern protossok) ugyan teljesen eltérő taktikákat, lehetőségeket nyújtott, viszont minden fajjal volt minden más faj ellen

A Battlecruiserek ismerősek lehetnek, a Phoenixek viszont teljesen új egységek

A Protoss Warp Ray teljesen új egység, lézere annál többet sebez, minél tovább hevíti a célpontot.

A Dragoonok helyét az Immortalok veszik át, akiknek a páncélja annál erősebb, minél durvább fegyverrel lövik őket.

A Terran tengerészgyalogosok ezúttal jóval masszívabbak, hatalmas pajzs óvja őket a lövedékektől.

A Havok fizikai motornak köszönhetően az egységek megsemmisülésükkor realisztikusan dőlnek el, vagy robbannak darabokra.

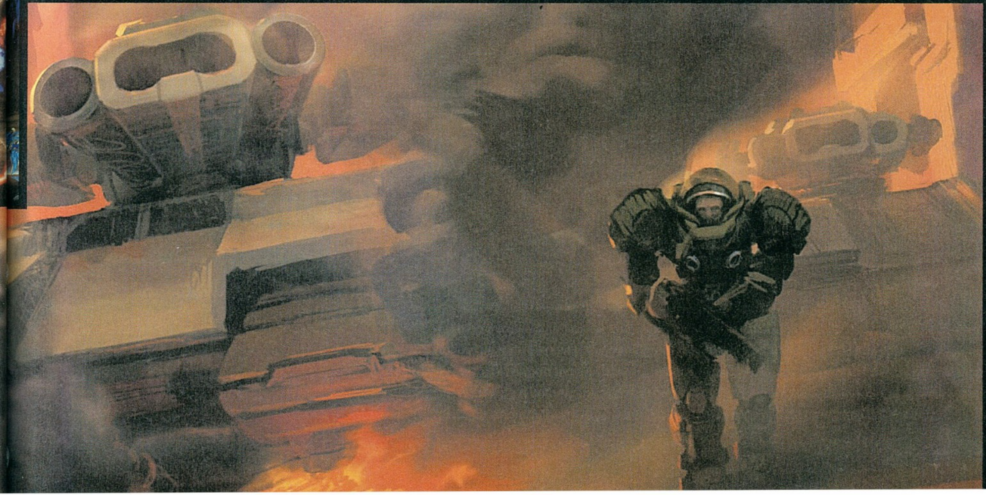
A Siege Tank képességei nem változtak, csak a kinézete lett még mesésebb, még rajzfilmszerűbb.

esélyünk – multiban ez ugye garantálta a már említett tíz éves szavatosságot. Egyjátékosmódban a szokásos Blizzard-sztori, az emlékezetes karakterek és a hihetetlen hangulat miatt szeretett bele mindenki – és az is biztos, hogy ez az új résznél is így lesz.

A millió részletet, az új egységeket a kiskönyvben tárgyaljuk ki, úgyhogy azt érdemes lesz mindenkinek átolvasnia. Itt elégedjetek meg annyival, hogy akármikor is jelenik meg (a megjelenés dátuma: majd ha kész lesz), jó eséllyel az aktuális év egyik legjobb játéka lesz. A grafika ugyan nem verdesi az eget, technikailag az utóbbi fél év nagy RTS-ei ebédre megeszik, de a képekből csak úgy sugárzik a hangulat – de hát a Blizzardtól pontosan ez volt várható.

Természetesen a játékra, főleg majd a sztorira és az egyjátékos-mód újításaira (merthogy ott ígérnek ilyesmit is) még ki fogunk térni, remélhetőleg még a nyáron, hiszen a kiállításokon remélhetőleg már ki is lehet próbálni a játékot. Addig is irány a kiskönyv, és a jó húsz perces, feliratozott videó a DVD-n!

A kijelzők, a minitérkép mintha csak a Starcraft 1-ből lenne átemelve



No.1 PC GURU

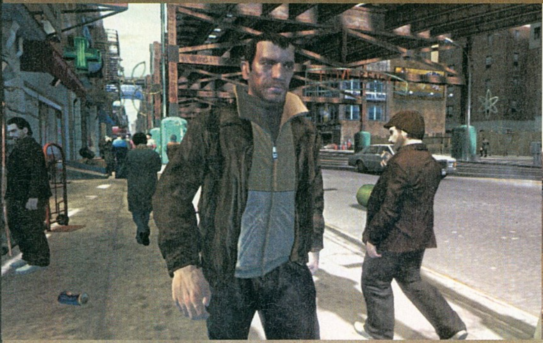
Grand Theft Auto

fejlesztő > Rockstar North kiadó > Take 2 web > www.gta4.com

„Az élet bonyolult. Embereket öltem. Embereket csempésztem. Embereket adtam el. Talán itt majd másképp fognak menni a dolgok..." – ezekkel a szavakkal érkezik Amerikába Niko Bellic, az orosz maffiózó, és ezekkel a szavakkal nyit új korszakot a játéktörténelemben a Grand Theft Auto 4.

6 év telt el azóta, hogy a GTA 3 örökre megváltoztatta a játékok világát. A Rockstar egyszer ráduplázott a földrengésszerű világsikerre a Vice Cityvel, aztán még egyszer a San Andreasszal, és most eljött az idő a totális megújulásra. Niko már egy igazi újgenerációs GTA főhőse, egy minden ízében újragondolt, felnőtt játéké. Az előző részek zseniálisak voltak, szürreális mennyiségeket adtak el belőlük, és mindenki imádta őket. Lássuk, a negyedik résszel – ami valójában a hatodik – miért fog ugyanez történni!

„Az utóbbi évek legsikeresebb sorozata idén újabb epizóddal gyarapszik. A változások közül a legkomolyabb talán az, hogy most valósághű világra, hihetően viselkedő szereplőkre számíthatunk..."



A VÁROS, AMI SOHASEM ALSZIK

Liberty City. A város, ahonnan a GTA3 világhódító útjára indult, és ahová most visszatér a negyedik rész... illetve ez a Liberty City mégsem az a Liberty City. Anno a város nagyon-nagyon távolról emlékeztetett New Yorkra, volt pár jópofa párhuzam és utalás, de nem több. A mai Liberty City viszont maga a Nagy Alma. Empire State Building, Central Park, Szabadság-szobor, Wall Street, kínai negyed, Brooklyn-híd, Madison Square Garden, Times Square – minden ott van, minden olyan, mint a filmekben, a valóságban. Persze nem mindenben törekedtek a fejlesztők a teljes hasonlóságra, és bizonyos szempontból Liberty City egyáltalán nem is a szuvenír-pólók I <3 New Yorkja. Itt sosem történt meg Giuliani polgármester hírhedt zérótolerancia-programja, ami kisöpörte a bandákat Harlemből és ami biztonságos várossá tette a hírhedt metropoliszt. Niko Bellic a bűn fővárosába érkezik, a világ összes söpredékének otthonába. Otthon fogja érezni magát.

OROSZORSZÁGBÓL SZERETETTEL

Niko az unokatestvére, Roman meghívására érkezik az Államokba. Roman emailjeiből az édes élet képe bontakozik ki hősünk lelki szemei előtt, ahol a taxicég-tulajdonos kuzin mellett hamarosan ő is dúskálni fog a könnyű pénz és a még könnyebb csajok tengerében. Aztán hamarosan kiderül, hogy Roman valójában piti gengszter, akinek a bőrére több banda is pályázik – és mint rokon, persze mi is rögtön a célkeresztbe kerülünk. Adott tehát a klasszikus GTA-felütés: magunkra utalva egy idegen városban, egyedül mindenki ellen.

A kelet-európai főhős igazi felüdülés a GTA3 jellegtelen-szótlan főszereplője, a Vice City sablonos digó gengsztere és a San Andreas nem kevésbé klisés feka gangstája után; bár a történet további alakulásáról, és az utunkba akadó ellenségekről és segítőkről még semmit nem tudni, aligha csalódunk majd a Rockstar sztoriíróiban. Az már most biztosnak látszik, hogy a régi trilógiából egyetlen szereplő sem fog viszszatérni, ez is azt jelzi, hogy új korszak kezdődött a Grand Theft Auto történelmében.

SZELÍD MOTOROS SOKK

A GTA-sorozat a harmadik epizód óta a Renderware grafikus motort használta, ám amikor az a fejlesztő Crtiterionnal együtt szőröstül-bőröstül felvásárolta az EA, a Rockstarnak a tulajdonos Take 2 nyomására új engine után kellett néznie. (Valószínűleg a teljes igazgatótanács kollektív harakirit követett volna el, ha látják, mennyit kaszál a licencdíjakon keresztül az ő játékuk eladásaiból a legnagyobb riválisuk.) Az új motor saját, belső fejlesztésű, és a RAGE névre hallgat – az animációban és a fizikában pedig a NaturalMotion cég euphoria nevű

AZ ÉV ÁTVERÉSE?!

Nemrégiben kapott szárnyra a pletyka, hogy Niko Bellic valójában csak egy jól kitervelt átverés része, és nem is a játék igazi főhőse. Az elmélet szerint Niko meghal a tutorial küldetések végén, és itt vesszük át az igazi főszereplő, Roman irányítását, aki bosszút esküszik Niko gyilkosai ellen... Nem ez lenne az első ilyen nagyszabású félrevezető manőver a játéktörténelemben: a hasonlóan nagy várakozással övezett Metal Gear Solid 2-ről csak a megjelenés napján derült ki, hogy nem is Solid Snake a főhőse.

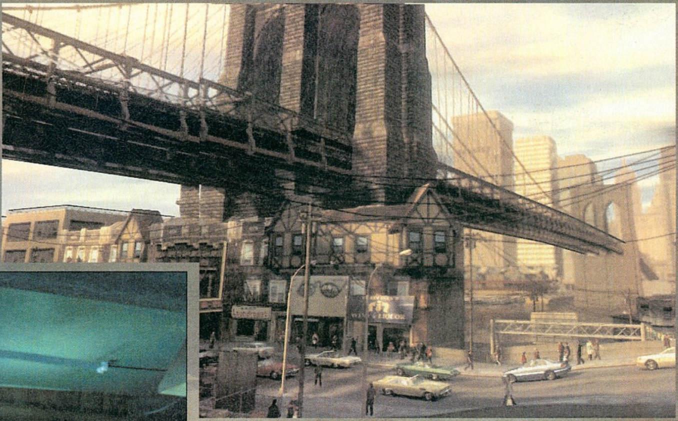
programja segít be. Utóbbi mozgatja majd a LucasArts következő Star Wars játékát, a Force Unleashedet, és az új Indiana Jonest is, előbbi pedig a Rockstar Xbox 360-as kísérleti pingpong-játékában, a Table Tennisben mutatkozott be taval. Bár elviekben mindkét motor támogatja a PC-t, a gyakorlatban még egyiket sem láthattuk, és ez bizony sötét felhőket hord a PC-s változat egére, főleg ami az optimalizálást és az ezzel szorosan összefüggő gépigényt illeti.

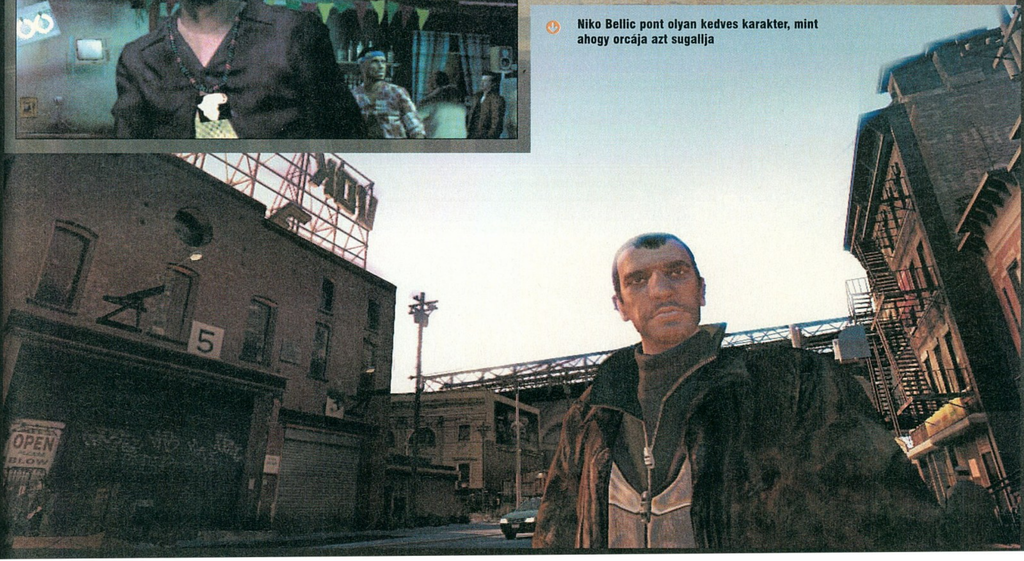
Az új motor az előzetes képeket elnézve mindenesetre észveszejtően látványos eredményt produkál, a hihetetlen mód megnövekedett részletességnek hála végre el lehetett szakadni az eddigi részek stilizált, kicsit rajzfilmszerű grafikájától, és realisztikusra venni a figurát. Nem is fényezem többet a grafikát, a Gaben valószínűleg úgyis teletapétázta hatalmas képekkel az összes oldalt, tessék rájuk pillantani (ez a könnyebb rész), és elhinni, hogy ez tényleg így fog kinézni mozgásban is (ez már nehezebb). A Game Informer újságírója, aki látta élőben is a játékot,

TILTSÁK BE!

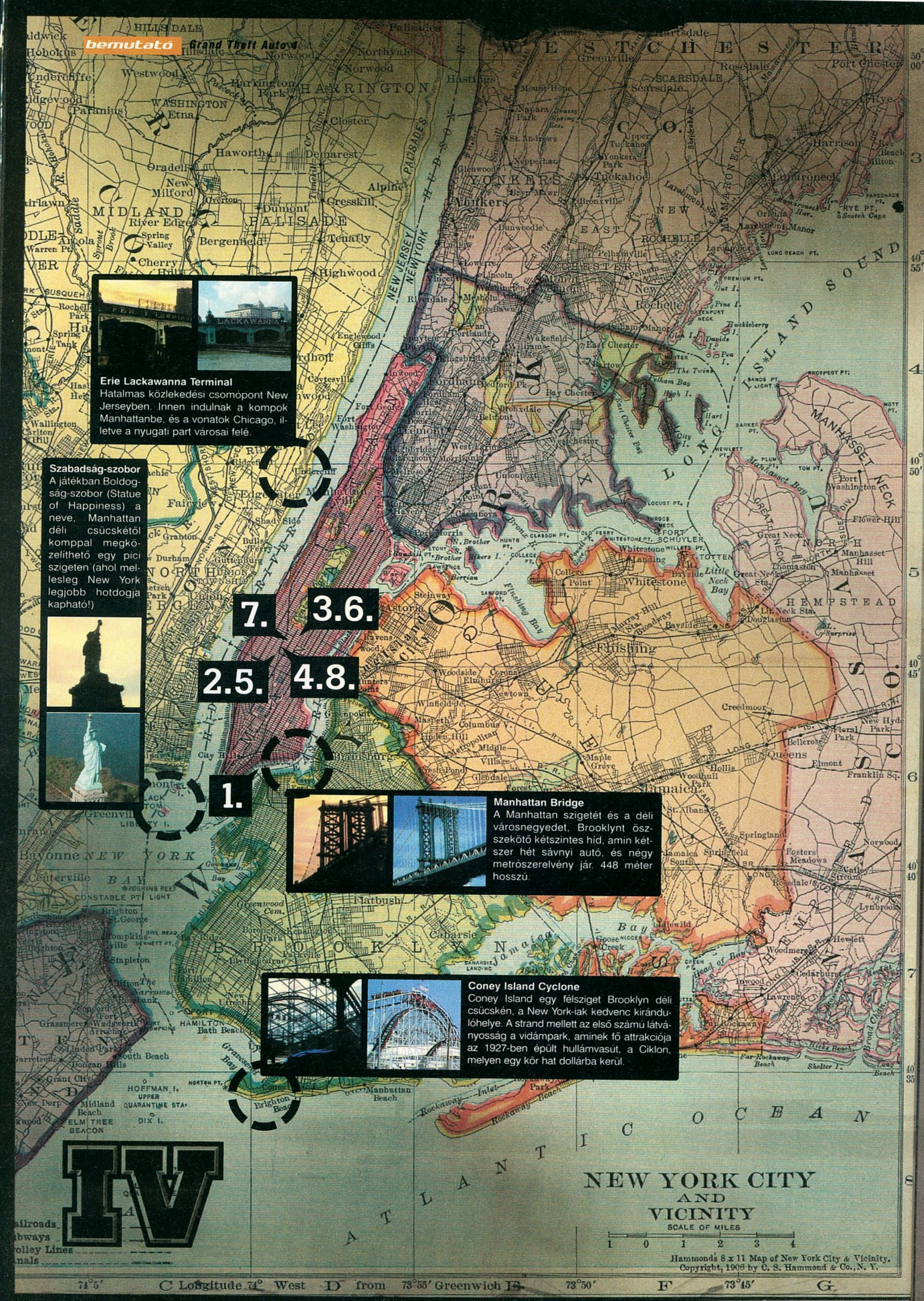
Amennyire sikeres a GTA sorozat, legalább annyira csípi is a szemét egyes politikusoknak, akik „erőszak-szimulátornak", az ifjúság megrontójának, és egyenesen a megtestesült Gonosznak tartják a játékot. A negyedik rész még meg sem jelent, de máris az erkölcscsőszök célkeresztjébe került. Peter Vallone New York-i szenátor a trailer láttán magából kikelve követelte a játék betiltását, a következő szavakkal: „A GTA-t Amerika legbiztonságosabb nagyvárosába vinni olyan veszélyes, mintha a Halo 3 Disneylandben játszódna!". Lapzártáig sajnos nem sikerült megfejtenünk, mire is akart kilyukadni Mr. Vallone a nagyívű párhuzammal.

„Ez a GTA nem a vagyonszerzésről és az üzletek nyitásáról szól. Ezúttal pusztán a túlélés a tét!"





Niko Bellic pont olyan kedves karakter, mint ahogy orcája azt sugallja



Erie Lackawanna Terminal
Hatalmas közlekedési csomópont New Jerseyben. Innen indulnak a kompok Manhattanbe, és a vonatok Chicago, illetve a nyugati part városai felé.

Szabadság-szobor
A játékban Boldogság-szobor (Statue of Happiness) a neve. Manhattan déli csücskétől komppal megközelíthető egy pici szigeten (ahol mellesleg New York legjobb hotdogja kapható!)

Manhattan Bridge
A Manhattan szigetét és a déli városnegyedet, Brooklynt összekötő kétszintes híd, amin kétszer hét sávnyi autó, és négy metrószerelvény jár. 448 méter hosszú.

Coney Island Cyclone
Coney Island egy félsziget Brooklyn déli csücskén, a New York-iak kedvenc kirándulóhelye. A strand mellett az első számú látványosság a vidámpark, aminek fő attrakciója az 1927-ben épült hullámvasút, a Ciklon, melyen egy kör hat dollárba kerül.

Fontos helyek

1. - Brooklyn Bridge
Az legrégebbi híd az East Riveren, 13 éven át épült 1870-től. 486 méter hosszú (a mi Lánchidunk két és félszerese), acélsodrony-kötelek tartják. Kétszintes, a felső a gyalogosoknak és bicajosonak van fenntartva.

2. - Empire State Building
A világ leghíresebb felhőkarcolója, 449 méter magas, a tetején levő kilátóból lenyűgöző látvány terül az évi négymillió turista szeme elé, akik fellifteznek a 102. emeletig. Negyven évig volt a világ legmagasabb épülete, és a WTC tornyok pusztulása óta ismét a legmagasabb a városban.

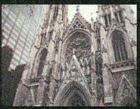
3. - Hearst Tower
A város egyik legfiatalabb felhőkarcolója, az első, ami a szeptember 11-ei terrortámadás után épült, s ezzel rögtön szimbólummá vált a New York-iak között. 46 emeletes, 182 méter magas.

4. - MetLife Building
A játékban GetaLife Building néven szerepel az 58 emeletes felhőkarcoló, amit a PanAm légitársaság építtetett a hatvanas években. 2005-ben 1,7 milliárd dollárért vette meg egy befektetési bank, ezzel máig a világ legdrágább épülete.

5. - Morgan Stanley Building
1990-ben épült, 209 méter magas felhőkarcoló a Broadway-n. A világ egyik legnagyobb bankja, a Morgan Stanley központja.

6. - Rockefeller Center
19 felhőkarcolóból álló "város a városban", amit a hírhedt milliárdos Rockefeller család építtetett a '30-as években; középpontjában a híres koncertterem, a Radio City Music Hall található.

7. - St. Patrick's Cathedral
A 101 méter magas neogótikus stílusú katedrális 1879-ben épült, akkor a város leghatalmasabb épülete volt; ma eltörpül a felhőkarcolók árnyékában. Bizarr látvány az acél és üveg dzsungelében.



8 - Times Square
Manhattan szíve, New York egyik leghíresebb szimbóluma a Broadway és a Hetedik Sugárút kereszteződésénél. Ide jár ki egész New York Szilveszterkor az Újévet köszönteni.

elmondta, hogy az Xbox360-on futó demó még jobban nézett ki, mint a trailer, és egyetlen alkalommal sem vett észre a semmiből előtűnő objektumokat, a láthatáron „épülő" pályát.

A realisztikus képi világhoz hozzátartozik, hogy eltűnnek a játéktérből a fontos dolgokat eddig jelző otromba neonnyilak, pörgő-forgó szimbólumok, és világító körök. Az egész kezelőfelület a lehető legkisebb, legkevésbé feltűnő lesz, csupán egy minitérképből áll. A térképen mindig látjuk, hogy éppen milyen utcában vagyunk; Liberty City átveszi New York számozós utcanév-rendszerét, ami csodálatosan hatékony dolog, és gyakorlatilag lehetetlenné teszi az eltévedést.

NAGYVÁROSI FÉNYEK

Liberty City kisebb, mint a San Andreas teljes területe volt (de nagyobb, mint bármelyik város eddig a sorozatban), viszont sokkal részletesebben kidolgozott, „sűrűbb". New York öt nagy kerületét (Queens, Brooklyn, Manhattan, Bronx, New Jersey) nem háztömbről háztömbre másolták le a fejlesztők (a trailerben például a Brooklyn-híd és az Empire State Building

szinte egymás mellett látszik, holott a valóságban ez legalább másfél órás séta), de minden híresebb épületet megtalálunk, és a legtöbbe be is mehetünk. Töltőképernyőre ilyenkor sem kell számítani, abból csak egyetlenegy lesz a játék elején, onnantól minden töltögetés észrevétlenül, a háttérben történik.

Bár hivatalos információ még nincs róla, de minden jel (az eddigi képeken az autók, a reklámok stílusa, a szereplők öltözködése, illetve a trailerben a Hearst Tower felbukkanása, ami 2006-ban épült fel) arra mutat, hogy a GTA4 napjainkban fog játszódni.

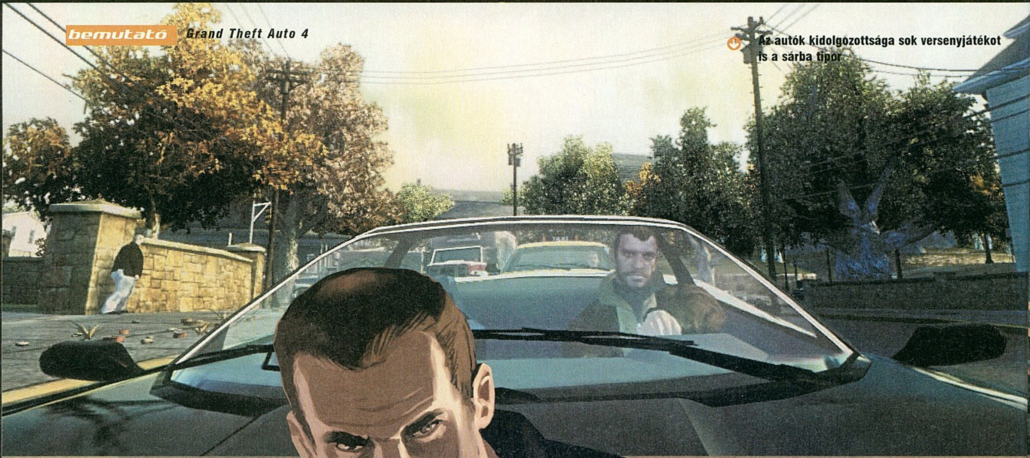
MAJD MEGSZÓLAL

A GTA-játékokban mindig fontos szerepet betöltő zenéről és a szinkron-szereposztásról még nem sokat tudni, az autórádiós megoldás marad (sőt ezúttal már mindenki más is zenét hallgat az autójából, ami ki is hallatszik a járgányból, ha elég közel vagyunk hozzá), de hogy kik adják majd napjaink zenéit, és a főszereplők hangjait, egyelőre hétpecsétes titok. Annyit mindenesetre elejtett az egyik fejlesztő, hogy ezúttal nem feltétlenül a hollywoodi sztárok összegereblyézése az elsődleges cél, inkább a karaktereknek megfelelő hangok megtalálása.

VERDÁK

Ha már Grand Theft Auto a játék címe, nyilván továbbra is központi szerepet kell játszania benne az autólopásnak. Egy járgány elkötése már nemcsak annyiból áll, hogy hősünk odaballag, kihajítja a sofőrt és már robog is. Óvatosan lopakodva kell megközelítenünk a kiszemelt autót, nehogy a tulaj gyanút fogjon, és a gázra lépjen, majd Niko übermacho módon könyékkel betöri az ablakot, kipenderíti a sofőrt – és ha éppen nem járt a motor, még meg kell várnunk azt is, míg a megfelelő drótok érintkeztetésével életre leheli azt.

A lopott autók mellett alkalmunk nyílik úgy utazni, mint minden New York-inak: taxival, pénzért. Esetleg busszal, magasvasúttal, vagy más tömegközlekedési eszközökkel. Bicikli nem lesz (nem is illene a kemény orosz maffiózóhoz), lesznek viszont motorcsónakok, motorok, és helikopterek, plusz az autókban teljesen átdolgozott irányítási és vezetési modell.



Az autók kidolgozottsága sok versenyjátékot is a sárba tipor

A megszokottnál nagyobb hangsúly kerül a jármű nélküli részekre, teljesen újraírták a közelharc rendszerét, és Niko rengeteg helyre juthat el gyalogosan, ahová járművel nem, például tűzlétrákon mászhat fel, hogy bejusson egyes épületekbe.

TÚL KEVÉS IDŐ. TÚL SOK GYALOGOS.

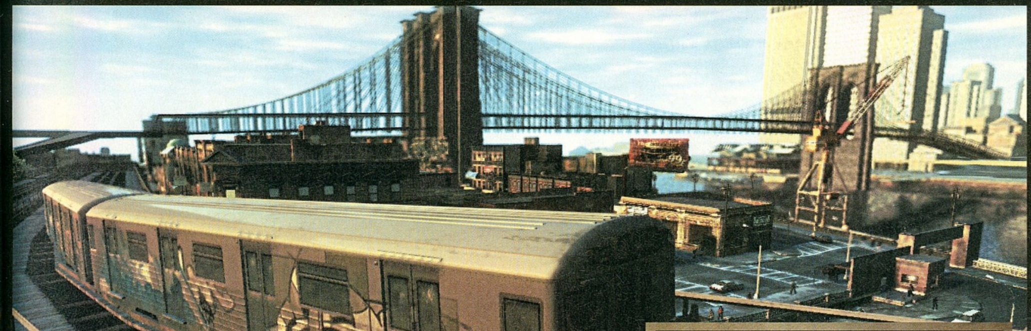
A belcím anno a Carmageddon szlogenje volt, de ide is remekül illik – persze teljesen más okból. A gyalogosok, városlakók eddig nagyjából arra voltak jók, hogy elüssük őket, vagy poénból megcsapkodjuk baseballütővel, aztán figyeljük, ahogy pánikszerűen rohangálnak; most azonban a város életre kel, és a lakói valódi emberekként viselkednek. Kifinomult mesterséges intelligencia vezérli őket, megtehetjük akár, hogy egyikük nyomába szegődünk, és megfigyeljük, ahogy reggel elindul otthonról, bemegy a munkahelyére, délben kiugrik ebédelni, délután hazamegy, esetleg beugrik vásárolni, vagy egy parkban leül elolvasni az újságot.

MI NEM LESZ?

A San Andreasban csúcsosodott ki a GTA3-trilógiának az a vonása, hogy a fejlesztők egyre több és több dolgot pakoltak be a játékba, a végén már nem tudtunk három lépést sétálni a városban anélkül, hogy valami minijátékba, gyűjtögethető ingyombingyomba vagy főhősünk kinézetét alakító lehetőségbe ne botlottunk volna. A negyedik rész szakít ezzel a hagyománnyal, a további burjánzás helyett igyekszik inkább a játék néhány fontos elemére fókuszálni, azokra viszont nagyon. Nikót nem öltöztethetjük át, nem vásárolhatunk épületeket és szállhatunk be alvilági bizniszek menedzselésébe, nem lesz pizzafutárkodás, jetpack és roller, távirányítós autók, nem kell enni, gyúrni, nincsen fodrászüzlet és tetoválószalon. A játékos kezébe adott szabadság, a nyitott játékmenet inkább a küldetésekben, mint a minijáték-sallangokban jelentkezik.

A NEVEK MÖGÖTT

Liberty City egyes kerületeit átkeresztelték, és ez remek alkalmat ad a designernek néhány rejtett poén elhintésére.
Ami a valóságban Brooklyn, az a játékban **Broker** – ez a skóciai Broker városkára utal, ami a Rockstar North főhadiszállásától nem messze található.
Manhattan a GTA4-ben **Algonquin** névre hallgat – ez volt a neve annak az indián törzsnek, akiktől a holland telepesek 24 dollár értékű üveggyöngyért megvásárolták a szigetet 1626-ban.
Queens neve **Dukes**-ra változott – előbbi királynőt, utóbbi herceget jelent.
New Jersey neve a játékban **Alderney** – ami a valóságban egy pici sziget a La Manche csatornában.
Bronx, New York legrosszabb hírű negyede a **Bohan** nevet kapta a Rockstartól, ami az amerikai keleti parti szlengben a herezacskót jelenti...



BŰN ÉS BŰNHŐDÉS

Az eddigi GTA-kban a küldetések, a sztori alakulása teljesen statikus volt, szépen egymás után kaptuk a küldetéseket a „leszögezett" szereplőktől, és a designerek tulajdonképpen végighúztak bennünket egy csőben, át a játékon – amiből persze bármikor kiszállhattunk a városban kószálni, vagy mellékküldetésekkel, minijátékokkal szórakozni. Ezúttal azonban maga a küldetéssorozat lesz dinamikus és nyílt.

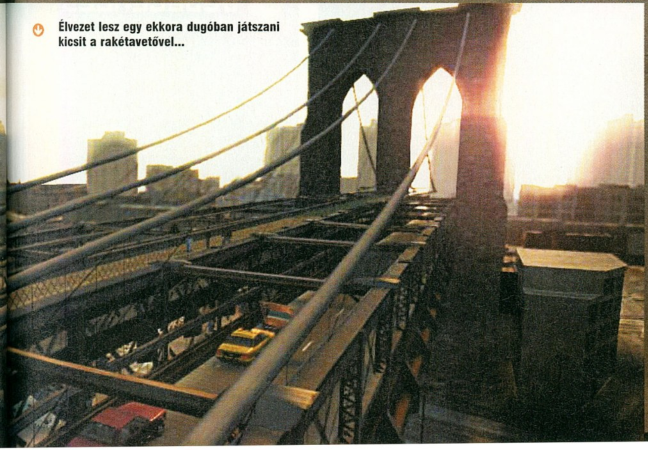
Legjobb barátunk a mobiltelefonunk, amin bármikor felhívhatjuk bármelyik szereplőt, dumálhatunk velük egy sort. A küldetések nem lineárisan következnek, hanem mi választhatjuk meg, mikor milyen kalandba megyünk bele, és ha elbukunk egyet, akkor sincs feltétlenül vége a világnak, egyszerűen másképp folytatódik a történet, másképp alakul a viszonyunk egyes szereplőkkel. Kezdetben az orosz és a szicíliai maffia közötti háborúban csapódunk ide-oda, később további bűnbandákkal is összetűzésbe keveredünk. Szabadon választhatunk, kinek akarunk dolgozni, és különféle feladatokat elvégezve nekik, lassan egyre feljebb mászhatunk a ranglétrán, úgy, mint az Oblivion céheiben.

„A grafika csak egy dolog, ennél jóval többet számít, hogy a játék valósághű fizikát és AI-t kapott."

A Rockstar bűnügyi szakértőkkel és rendőrtisztekkel konzultálva építette fel Liberty City mindennapjait – és mivel azt az információt kapták, hogy ma a bűnözők élete sokkal nehezebb, mint a '80-as, '90-es években (vagyis az előző trilógia idején) volt, a GTA4 játékmenetét is nyersebbre, keményebbre vették. A sorozat újkori történelmében – ha nem számítjuk a régi PC-s és új PSP-s epizódokat – most először lesz hivatalos multiplayer mód is a játékban! Egyelőre a létezésén felül egyetlen szót sem árultak el róla a fejlesztők, az biztos, hogy a fókusz továbbra is a szóló játékon lesz, a multi pedig emellett egy könnyed szórakozást nyújtó móka lesz, némi kontrasztban a komor egyjátékos móddal.

NEXTGENRŐL PC-RE

A GTA4 a világ jelenlegi első számú játékfejlesztő-sztárcsapatának legnagyobb vállalkozása. A csapat a San Andreas, 2004 novembere óta gőzerővel az új részen dolgozik, átlagosan 100-120 fejlesztővel. Amikor október 19-én megjelenik a PS3-as és Xbox 360-as verzió, ez lesz a sorozat történetének messze legnagyobb munkával elkészített darabja.



Élvezet lesz egy ekkora dugóban játszani kicsit a rakétavetővel...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		70%
VÁRHATÓ SIKER		VILÁGSIKER!

GTA 4 - mit is lehetne még ehhez hozzáfűzni? Szerencsére a Rockstar sem akarja felborítani a formulát, nem lesz még több minijáték, és más hülyeségek. Viszont kapunk egy király sztorit, egy remek, kidolgozott világot!

HANCU

PRO: Csodásan néz ki, és sokkal jobban van összerakva, mint az eddigi részek.

KONTRA: A PC-s verzió megjelenési dátumáról nem sokat tudni...

2008. I.

Új tájakat járhatsz be, új embereket ismerhetsz meg, új barátokat ölhetsz le...

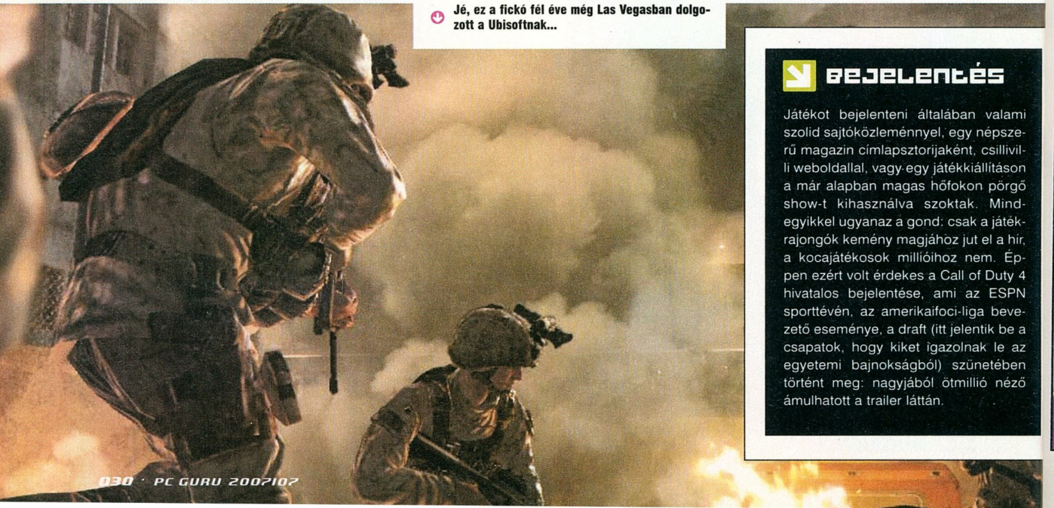
írta · Hancu

Call of Duty 4 MODERN WARFARE

fejlesztő > Infinity Ward kiadó > Activision web > www.charlieoscardelta.com

Annak idején az Infinity Ward magját alkotó kreatív társaság azért lépett le az Electronic Arts istállójából, mert nem akarták, hogy a Medal of Honor egyre laposabb évenkénti folytatásaiba hajszolja bele őket a kiadó. Erre tessék: mit csinálnak most az Activision berkeiben? Ugyanezt pepitában, Call of Duty-folytatásokat. Persze csak látszólag – a csapat vezetése a felvásárlásnál olyan kompromisszumot kötött a kiadóval, aminek hála a kecske is jóllakik, és a káposzta is megmarad. A páros számú folytatásokat az Infinity Ward készíti, szabad kezet, és két-három éves fejlesztési időt kapnak hozzá, a páratlanokat pedig külsős csapatok.

Azt beszélik, a népek kezdik megunni a második világháborús játékokat. Hihetetlen, de igaz: a túladagolás tüneteit mutatják a játékosok, annyiszor szálltak már partra Normandiában, vitézkedtek Rommel hadjáratában Észak-Afrikában, járták be keresztül-kasul a csendes-óceáni légteret és dideregtek az orosz télben akciójátékban és stratégiában egyaránt. Nagyjából a Company of Heroes óta kúsznak lefelé a világháborús játékok eladott példányszámai, és a leggyorsabban ébredő fejlesztők gyorsan új környezetet keresnek a sorozataiknak. A Battlefield-sorozat Vietnamon és a modern érán át mára már konkrét sci-fivé nőtte ki magát, a Panzers hidegháborús környezetbe vált a következő résszel – a „legvilágháborúsabb" kedvenc, a Call of Duty pedig napjainkban folytatódik.



Jé, ez a fickó fél éve még Las Vegasban dolgozott a Ubisoftnak...

Bejelentés

Játékot bejelenteni általában valami szolid sajtóközleménnyel, egy népszerű magazin címlapsztorijaként, csillivilli weboldallal, vagy egy játékkiállításon a már alapban magas hőfokon pörgő show-t kihasználva szoktak. Mindegyikkel ugyanaz a gond: csak a játékrajongók kemény magjához jut el a hír, a kocajátékosok millióihoz nem. Éppen ezért volt érdekes a Call of Duty 4 hivatalos bejelentése, ami az ESPN sporttévén, az amerikaifoci-liga bevezető eseménye, a draft (itt jelentik be a csapatok, hogy kiket igazolnak le az egyetemi bajnokságból) szünetében történt meg: nagyjából ötmillió néző ámulhatott a trailer láttán.

Vajon ki a halál parkolta le ezt a kocsit a nádas közepén?!

JÖNNEK AZ OROSZOK!

Ha modern kori háború, akkor... Irak vagy Afganisztán? – merül fel a kérdés az egyszeri híradónéző játékosban. Az Infinity Ward azonban ügyesen kikerüli a politikailag egyre kínosabb konfliktusokat (meg azt, hogy a játékosokat olyan helyzetbe dobja, ahol a szembenálló felek haditechnológiája között ég és föld a különbség), és inkább egy fiktív háborút fest a monitorokra.

Adott egy ultranacionalista orosz olajmilliárdos, bizonyos Zakajev, mélyre nyúló kapcsolatokkal a maffiában és az orosz hadseregben, a zsebében tucatnyi tömegpusztító fegyverrel még a Szovjetunió idejéből. Emberünk, ahogy az igazi főgonoszhoz illik, az egykori sztálini vörös birodalom visszaállítását tartja életcéljának, az őrült zsarnok pozíciójában természetesen saját magával. Mivel ez az ENSZ meg a NATO orra előtt elég problémás lenne, Zakajev elterelő hadműveletet indít a Közel-Keleten egy helyi diktátor, Al-Aszad segítségével. Az amerikaiak be is kapják a horgot, és elmennek rendet tenni az arabok közé, és Zakajev közben elkezdheti a maga kis világhódító tervének megvalósítását.

HÁBORÚBAN MINDENT SZABAD

A játék harminc nap eseményeit követi, a 24-hez hasonlóan rövid, ám annál akciódúsabb és izgalmasabb fejezetekben, állandó szereplőkkel elmesélve a konfliktus történetét. Al-Aszad és Zakajev ellenében a Közel-Keleten ténykedő amerikai tengerészgyalogos-különítményt, és az Oroszországban ügyködő brit kommandót irányítva vehetjük fel a harcot. Pontosabban nem a kommandót, hanem annak csak egy-egy tagját irányítva, itt ugyanis nem lesz Rainbow Six-féle taktikai kommandózás, nem az osztag parancsnoka vagyunk, csak annak egyik tagja, pici fogaskerék a háború gépezetében.

Az amerikai egységben inkább az „először lő, aztán kérdez" módszert fogjuk alkalmazni, a bri-

teknél kifinomultabb taktika, bonyolultabb harci szituációk lesznek az étlapon – ahogy a feladataik is inkább a kémkedés, felderítés körébe esnek, szemben az „arab polgárháborúban” az életükért küzdő kollégákkal.

Lesz itt minden, mi szem-szájnak ingere: a legmodernebb fegyverek, helikopterek, változatos pályák – az eddigi videókon láthattunk elkeseredett utcai harcot valahol a Közel-Keleten, helikopterről indított rajtaütést egy hajón, és egy M1A1 Abrams tank védelmét rakétavetős arab terroristák ellenében. A fejlesztők sok kritikát kaptak, hogy a háborús forgatag illúziója ellenére rémesen lineárisak a Call of Duty játékok – az ígéretek szerint viszont most már tényleg arra megyünk, úgy oldjuk meg a harci szituációkat, ahogy akarjuk. A teljes beleélés érdekében eltűnik minden hangulatból kizökkentő, mesterséges elem a képernyőről, gyakorlatilag nem lesz látható kezelőfelület, még minitérkép sem a megszokott, a következő célt jelölő csillaggal. Cserébe folyamatosan kapjuk az információt és segítséget a társaktól és a főhadiszállástól rádión.

CoD3?

Az Infinity Ward a Modern Warfare-t tekinti az igazi harmadik résznek: egy szemfüles újságíró még azt is kiszúrta, hogy a negyedik rész indító fájljának neve cod3.exe...

Modern kori háborús játékok esetében mindig felmerül a kényes kérdés: na és atom lesz benne? A Call of Duty 4 esetében erről még nem nyilatkoznak a fejlesztők, bár annyi már kiszivárgott, hogy lesz egy ICBM nevű pálya, ami a nagy hatótávolságú, általában nukleáris robbanófejjel szerelt rakéták kódneve, elhangzottak utalások speciális védőfelszerelések és műszerek használatára, és némelyik képen olyan mértékű pusztítás látszik a terepen, aminek a hátterében mi atombombát sejtünk...

TARTALOMHOZ A FORMA

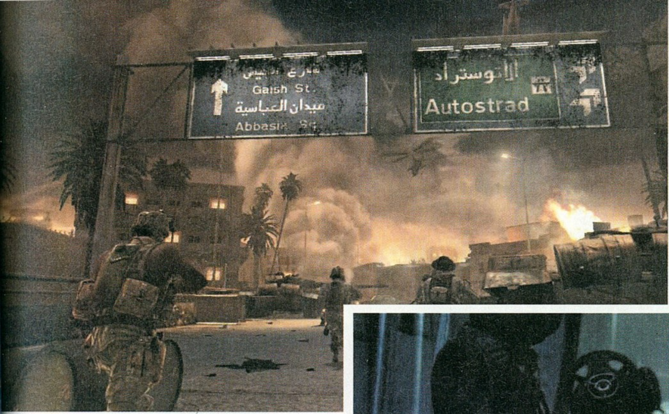
A grafikát talán nem kell különösebben méltatnom, a képekre tekintve mindenkinek lejöhet, hogy valahogy így kell majd kinéznie egy csúcskategóriás játéknak 2007 végén. Érdekes a lehető legvalósághűbben modellezett és textúrázott 3D-s objektumok keverése a kézzel festett hátterekkel (nézzétek meg azokat az égboltokat a képeken!), ami egészen egyedi ízt ad a látványvilágnak. Az Infinity Ward nem licencelt motort használ, minden az ő művük: még a fizikáért felelős alprogramok is.

És ha már fizika: a robbanásoknak lökéshulláma van, kavarodik a füst, kártyavárként dőlnek össze az épületek. A járműveket alkatrészekre lehet bontani, minden egyes lövedék valós ballisztikai számítások nyomán csapódik be (vékonyabb falakat, fedezékeket simán átvisznek a nagyobb kaliberű mordályok).

Tiszta vizet a pohárba!

Az Infinity Ward nagy barátja az outsourcing intézményének, vagyis annak, hogy külső csapatokkal készíttetnek kiegészítőket, folytatásokat, konzolverziókat a jól megalapozott hírnevű játékukhoz. Mivel elég nagy a kavar akörül, hogy a Call of Duty egyre kuszább családfáján melyik játék kinek a műve, most kicsit oszlatjuk a homályt.

A Call of Duty 1 és 2 természetesen az alapgárda műve – a másodikon már csak félgőzzel folyt a meló (ez egy picit meg is látszik rajta), mivel már akkor a modernkori folytatás foglalkoztatta a csapatot, de a kiadó nyomására kénytelenek voltak a világháborús környezetben maradni egy plusz játék erejéig. Az első rész kiegészítője, a United Offensive, és a második konzolos verziója, a Big Red One a Grey Matter műhelyében készült, a Macintosh-változatok az Aspyr Media stúdiójában, a csak konzolon megjelent harmadik rész a Treyarch műve, annak minikiegészítője, a Bravo Map Pack pedig a Pi stúdióé. Volt aztán még egy konzolos folytatás a második részhez, a Finest Hour, amit a Spark Unlimited fejlesztett; N-Gage-verzió az elsőből a Nokia belső fejlesztőcsapatától, és PSP-átirat a harmadikból Roads to Victory címen az Amaze jóvoltából. Ha jobban utánaszámolunk, alig van fejlesztő a játékpiacon, ami ne dolgozott volna valamelyik Call of Duty játékon...



A sztrádán ma nagy forgalom várható, aki tudja, kerülje el!

MAGUNK KÖZT

A Call of Duty-széria ugyan mindig is sokat kínált egyedül játszva, ám igazi népszerűségét a multiplayer-lehetőségeknek köszönheti. Ezt az Infinity Ward továbbra is kulcsfontosságú kérdésnek tekinti, így ismét robosztus online csatákra lehet számítani. Ezen a téren a fejlesztők sokat köszönhetnek az újkori Battlefieldeknek, hiszen itt is megjelenik a fejlődés. Persze szerepjátékra nem kell számítani, de ha sokat játszunk, és nem is rosszul, akkor előbb-utóbb megnyílnak új fegyverek, új kütyük, ha pedig sokszor alakítjuk ugyanazt a karakterosztályt, akkor hamarosan azon a téren is tovább lehet majd fejlődni. Egyelőre még nem tisztázott, hogy hány kaszt lesz, és azoknak milyen specializált változatai lesznek, de az biztos, hogy fegyverből legalább 20-at lehet majd megnyitni. Emellett, hogy tényleg sűrűn nyíljanak meg dolgok rengeteg grafikai tuningot bonthatunk ki. Módosíthatjuk karakterünk ruházatát, sisakját és egyedi címerét, ezen felül fegyvereinket is lehet alakítgatni. Ha sokat játszunk, és magas szintre jutunk el, akkor lehet majd légicsapást is rendelni – mi abban reménykedünk, hogy az igazán magas rangú katonáknak ennél durvább lehetőségei is lesznek. Ha már azt említettük, hogy az Infinity Ward átvett egyes dolgokat a Battlefieldekből, említsük meg, hogy a Treyarch-tól is kaptak ihletet: a konzolon megjelent Call of Duty 3-ban ugyanis multiban már rengeteg járművet lehetett használni (persze ennek is van köze a BF-ekhez...), és itt is ez lesz a helyzet. Persze a régi CoD-veteránok megszokták már a gyalogos hadviselést, így aztán lesz olyan játékmód, ahol nem lehet gépesítve küzdeni – viszont a nagy ütközetek kedvelőinek lesznek tankok és terepjárók, és helikopterek is. Bár a Microsoft erősen nyomul mostanában a Windows Live rendszerrel, az IW-t hidegen hagyja a lehetőség, hogy PC-sek és X360-asok egymás ellen küzdhessenek. Elmondásuk szerint a közös pálya csupán egy előnnyel jár, a játékosok számának megduplázódásával. Erre nekik nincs különösebben szükségük, hiszen a PC-s és boxos rajongótáboruk külön-külön is elég nagy, viszont a közös arénák mindenképpen kompromisszumokkal járnának játékélményben – abból meg nem kérnek.

> **“A világháborút lecserélték, de a klasszikus CoD-hangulat megmaradt.”**

HÍV A KÖTELESSÉG

A CoD2 után azon morgolódtunk, hogy alig változott a játék a zseniális első rész után – erre most aztán kapunk változást dögivel. A megváltozott környezet és a sztoriközpontúbb, nyitottabb játékmenet ellenére egyvalami változatlan marad a Modern Warfare-ben: a hihetetlenül intenzív, a háború poklát érzékeltető, magával ragadó játékélmény.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	60%
VÁRHATÓ SIKER	TUTI SIKER

A környezet változott, a hihetetlenül intenzív pályák megmaradtak. A CoD sokkal változatosabb lett, de a klasszikus húzásaitól sem szabadult meg. Az Infinity Ward tényleg ért hozzá, hogy miként kell folytatást készíteni...

HANCU

PRO: Intenzív háborúzás, ezúttal új környezetben, új arzenállal, sokkal több változatossággal

KONTRA: A PC-s verziót még nem láttuk, reméljük az is szép, és az is jól fut...

2007. IV.

Megdöbbentően nem Need for Speed-hangulata van a képeknek...

Need for Speed Pro Street

Need for Speed Pro Street

A Need for Speed-sorozat az utóbbi néhány évben véleményem szerint kicsit leült. Jó, voltak meglepően pozitív újítások, mint az autosculpting, vagy például a legutóbbi rész kanyonos, adrenalintól fröcsögő versenyei, de például az éjszakai versenyekkel meg a ZS-kategóriás filmekbe illő sztorival már tele volt nem csak a hócipőm, de a puttonyom is. Szerencsére az EA-nél is hasonlóképpen érezhetett valaki, mert az új epizód teljesen más felfogásban készül – merem állítani, többet fog változni a játék egy epizód során, mint annakelőtte az összes rész az Underground óta együttvéve!

Először kezdjük a legfontosabbal: a NFS mindig is játéktermi hangulatú játéknak készült, a szimulációtól olyan messze állt, mint Chris Sztahanovtól. Igaz, most sem fogják tőle a rajongók a szemétbe hajítani a GTR-t, de sokkal komolyabb vezetési élményben lesz részünk, mint eddig bármikor, a Porsche-epizódot is beleértve. E mellé végre megkapjuk a kocsik törését, a sorozatban szintén először. Szinte hihetetlen, de ahogy a DVD-n is látható videó is elárulja, szinte az alvázig rombolhatjuk a gépeket. Betörnek az ablakok, kiszakad az ajtó, letörik a spoiler, kidurran a gumi, behorpad a kasztni – e téren rendkívül magasra tették a lécet a fejlesztők.

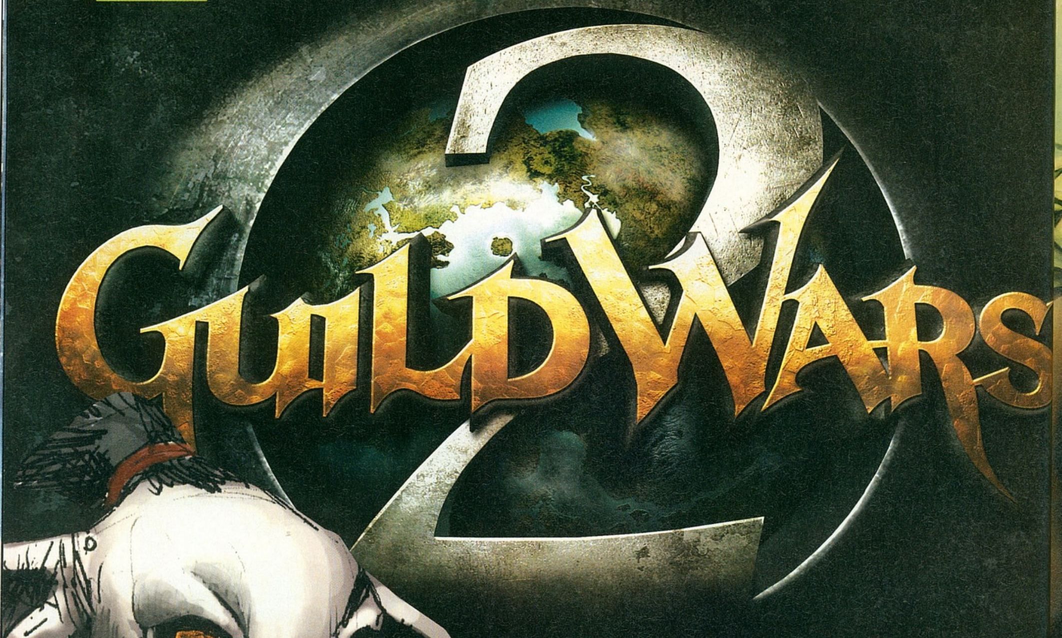
A játék stílusa is változni fog, ahogy a cím is utal rá, ezúttal profi versenyzőt fogunk alakítani, és igen, az időnk nagy részét zárt versenypályákon fogjuk tölteni. Visszatér a gyorsulási verseny is – a klasszikus betonegyenesekben – viszont farolás most nem lesz. Persze azért lesznek utcai futamok is, és visszatér az autó tuningolása, csak ezúttal komolyabb formában, millió különféle alkatrész közül válogatva. Ami számomra még igen jó hír: az autosculpting funkció rengeteg új lehetőséggel bővül, úgyhogy az online futamokban tényleg teljesen eltérő gépekkel futhatunk össze.

Végre megint lesznek nappali versenyek, úgyhogy a változásra vágyók öröme teljes lehet – én még azt is hajlandó vagyok megbocsátani, hogy a sztori (merthogy attól nem szabadulunk meg) várhatóan most sem lesz korszakalkotó...

A füsteffekt egészen zseniális - és bár a képek a PS3-as verzióból származnak, PC-n is hasonló látványban lesz részünk...

A képek gyönyörűek, pedig az igazi újítást, a kocsik törését nem is mutatják meg!

Matricázási lehetőségekben ezúttal sem lesz hiányunk...



írta · Kredenc

fejlesztő > Arenanet kiadó > Ncsoft
web > www.guildwars.com

Az ArenaNet 2000 tavaszán alakult a Washington állambeli Bellevue-ben. Három volt Blizzard-munkás, Mike O'Brien (a Starcraft és a Diablo hálózati kódjának írója), Patrick Wyatt (az említett címek multiplayer kódjának szerzője) és Jeff Strain (a WoW főprogramozója) hozta létre, nem véletlen tehát a név (lásd: Battle.net) – és a játékstílus. A cég 2002 decembere óta a világ legnagyobb online vállalata, a koreai NCSoft tulajdona.

A cégismertetőből is kitűnhet, hogy az ArenaNet nem véletlenül kötelezte el magát az MMO játékok mellett. Profikról van szó, akik azért hozták létre vállalkozásukat, hogy új utat mutassanak a műfajon belül, melynek alapja a havidíjmentes játék, innovatív megoldások, instance-alapú küldetések, és hálózaton keresztüli, a patcheket szükségtelenné tevő frissítések. Szándékuk bejött, hiszen a Guild Wars tökéletes alternatíva azoknak, akik élvezni akarják egy MMORPG minden örömét, de a játék megvásárlásán túl nem óhajtanak havonta mindezért pénzt kiadni – márpedig ilyen játékosból nem kevés van, hiszen a széria eddig összesen több mint 3,5 millió példányban talált gazdára.

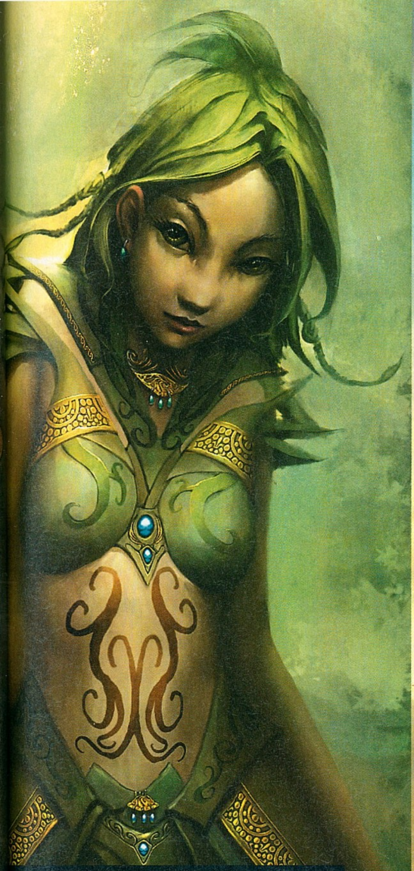
MÓDSZERVÁLTÁS

A sorozat két éve van piacon, ezalatt kiforrta magát, és kiütközött egyik gyermekbetegsége is. Alapmechanizmusa ugyanis a kampányrendszer volt: minden egyes megvásárolható epizód önálló küldetéssort jelentett, de az összes egyetlen sztorivá kapcsolódott össze a játék világában, Tyriában. Ez remek dolog, hiszen a játékosok bármelyik csomagot megvehették a három közül, ám a készítőknek minden fejezethez gyakorlatilag újra kellett fejleszteniük a komplett játékot, de megnehezítette az „újoncok" beilleszkedését is. Épp ezért döntöttek úgy, hogy a GW2-ben elhagyják a kampányokat, ehelyett önálló, az eredeti részre támaszkodó hagyományos értelemben vett expanziók és minikiegészítők fognak érkezni.

Miután azonban a fejlesztők szándéka az, hogy a régi és új széria kapcsolódjon egymáshoz, szükségük volt egy ezeket összekötő „hídra" mely átvezeti a játékosokat az új világba – ez lesz a karácsony körül megjelenő harmadik extra csomag, az Eye of the North, mely immár az új koncepciónak megfelelően klasszikus kiegészítő csomagként jelenik meg, így szükség lesz hozzá a három eddigi pakk bármelyikére.

ASURA

Az oldal bal szélén figyelő Asura ugyan ártalmatlan kis cukiságnak tűnik, ám a kinézetük megtévesztő: valójában hatalmas erejű mágusok.



Igen, a Guild Wars 2-ben a tervek szerint lehet saját hajónk is!

ÉSZAK SZEME

Ezen expanzió a Prophecies sztoriját folytatja. Hat év telt azóta, hogy a hatalmas kataklizma, a Searing végigsöpört Ascalon földjén; Adelbern király seregei még tartják magukat a belvillongással küzdő charr faj ellenében. Eközben a törpe nemzetség helyreállította Shiverpeaks rendjét, és egy ősi könyvet tanulmányoz, mely megjövendöli a végső, elsöprő erejű kataklizmát. Megnyílik egy rejtélyes, ősi civilizációk által létrehozott föld alatti világ, természetes barlangok és ásott járatok szövevénye, a Mélység.

A játékban három új faj mutatkozik be. A legrejtélyesebb a nyugati Maguuma-dzsungelben élő legendás asura, a portálok alkotói: nagy szemű, hosszú fülű, apró lények, arrogánsak, ambiciózusak, magas fokú mágikus képességgel és intelligenciával. Az északi Shiverpeak-hegység jeges lejtőinek lakója a norn, egy külsőleg emberre hasonlító félóriás faj; függetlenek, vadak, harcban és vadászatban lelik örömüket. Az állatok szellemének tisztelői, olyannyira, hogy képesek medvévé átalakulni. A harmadik faj a sylvari, mely ebben az expanzióban fog „megszületni"; agilis, mágiahasználó természeti nép, ők a növényekkel „vannak jóban" – leginkább a fantasyk elf/driád keverékeként képzelhetők el.

„Az EYE of the NORTH kiegészítő átviszi a játékosokat a második részbe."

Mivel a GW:EN szerves részét képezi az első eposznak, ezúttal nem lesz oktatópálya, és csak a maximális, 20. szintet elért karakterek előtt áll nyitva. Ezúttal nem lesznek új kasztok sem; kapunk 40 friss páncélkészletet (ezek fejlesztésére a Nightfallban bemutatkozott rendszert használhatjuk), 150 új képességet (ebből 50 kizárólag PvE-re jó), 10 új hőst (köztük norn és asura hőroszt is), és persze számos új cuccot, fegyvert, rangot. A PvE kalandozás három felvonásból áll majd. Az elsőben a törpéket segíthetjük a Great Destroyer elleni csatájukban; itt a Mélység világában, egy hatalmas, többszintes dungeonban bolyonghatunk, mely 18 részből áll. A másodikban három, tetszés szerinti sorrendben letudható sztori lesz, melyekben felfedezhetjük a norn hazáját, a charr északi birodalmát, és megvédhetjük az asurát a főellenség haragjától, amellyel aztán a harmadik szálban végleg összecsaphatunk, és ha mindent jól csinálunk, végleg (?) el is intézhetünk.

CSALÁDBAN MARAD...

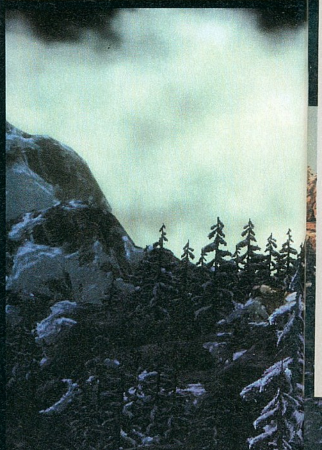
Van még egy új dolog, ami már szó szerinti értelmezése a két nagy eposz összekapcsolásának – ez pedig a Hall of Monuments. A fejlesztők első döntése az volt, hogy karaktereket ne lehessen átvinni a GW-ből a GW2-be. Bár ez érthető és indokolható, mégis hagyott volna némi rossz szájízt a játékosokban, akik hűen megvették az előző részeket, és két éve küzdenek, fejlődnek ebben a világban. Csak úgy otthagyni egy karaktert, akivel annyi nagyszerű pillanatot éltünk át, és máról holnapra elfelejteni... Ezért találták ki ezt a jóságot a készítők, mely egyfajta saját dicsőségcsarnok lesz: minden, a három kampányban és a GW:EN kiegészítőben elért eredményünk, rangunk felkerül a falakra, a fegyverek, vértek ott csillognak a vitrinekben, és ezzel haverjainknak is eldicsekedhetünk.

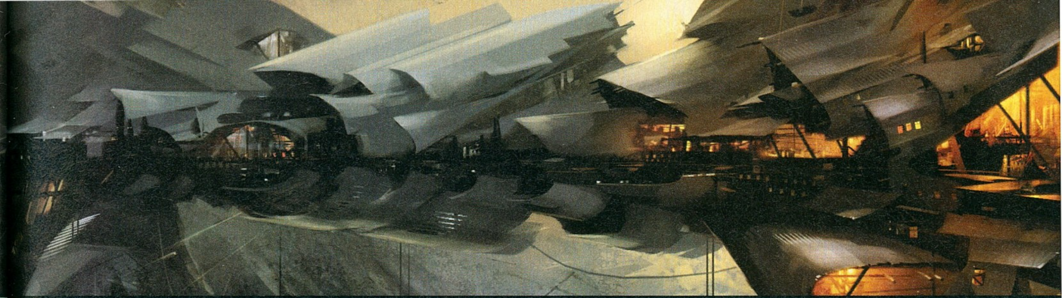
Ám mindez a GW2 megvásárlása után kamatozik igazán. Létrehozhatjuk az előző karakter „leszármazottját", akár ugyanazon a néven is, aki afféle egyik generációról a másikra szálló családi örökség gyanánt hozzájut ezen ereklyékhez, s bár a régi vasakat, tudást nem viheti magával az új érába, részesül mindezen hagyaték áldásából, így aztán olyan rangokhoz, kísérőkhöz (lásd később), fegyverekhez, páncélokhoz, miniatúrákhoz juthatunk majd, melyekhez más módon nem. Ez tehát nemcsak afféle „hűségjutalom" a régi játékosoknak, de benne van annak ígérete is, hogy a GW2 megjelenése után se néptelenedjenek el az első rész szerverei...

UGRÁS A JÖVŐBE

A Guild Wars 2 természetesen alapvető változásokat hoz a játékmechanizmusban. Ezek között a legfontosabb a világ állandó jellege lesz. Amikor az első részben felmentél egy szerverre, és találkoztál egy idegennel, hiába volt szimpatikus, lehet, hogy többé soha nem futottatok össze. Az új megoldás a nyitott világok rendszere; számtalan ilyen lesz, melyekre úgy is tekinthetünk, mint különálló szerverekre (ezek között szabadon mozoghatunk). Bizonyos területeken természetesen maradnak az instance-ok (például egy dungeon esetében), de a lényeg, hogy egy-egy világban ugyanazon közösség tagja lehetsz; ebben az élettérben több száz, több ezer ember lehet, a döntések az egész populációra kihatnak, és megváltoztathatják a küldetések struktúráját. Például: feltűnik egy sárkány, így össze lehet rántani egy csapatot annak elkergetésére. A résztvevők persze XP-t és cuccokat kapnak, ám ha a dögöt nem sikerül elzavarni, újabb misszió válik elérhetővé a többiek, az előző portyából kimaradtak számára. A különféle események tehát lehetővé teszik azt is, hogy a különböző szintű játékosok aktívan részt vehessenek a világ életében.

A GW2-ben a szimpla tucatszörnyek között is lesznek igazi óriások





A repülő városok megközelítése egymagában felér egy nehéz küldetéssel

Ez utóbbi kitétel különösen fontos, hiszen az ArenaNet nagyon magas (akár 100 feletti) szinthatárt tervez, sőt az is lehet, hogy eltörli azt, bár ebben még nincs döntés. Ennek magyarázata egyszerű: amikor a GW-ben elérted a 20-as szintet, bármit is tettél, nem volt látható nyoma a karaktereden. A másik, hogy egy attribútumvonalat kimaxolva áttérhetsz egy másikra, ezzel teljesen új játékélményhez jutva ugyanazzal a karakterrel. Ez viszont magával hoz egy problémát: mi történik akkor, ha felcsatlakozol, és haverod közben jelentősen fejlődött hozzád képest? Nos, a megoldás a City of Heroesban látott „sidekick-rendszer". Ennek lényege, hogy egy alacsonyabb szintű karakter amolyan segédként társulhat egy magasabb szintűhöz, és ekkor átmenetileg egálba kerül vele, azaz így ketten végrehajthatnak olyan küldetéseket, melyhez amúgy a „gyengébb" koma kevés lenne.

Játékmódból ezúttal három lesz. Az alap a PvE, ez ugye maga a „sztorimód", a kalandozás. A történet a GW:EN vége után 250 évvel játszódik Tyriában, ám a GW-től eltérően nem egy nagy „mese" lineáris felgöngyölítése a cél. A játék sztorija kisebb szálakra bomlik, így több idő jut a felfedezésre, mászkálásra, ami azért is fontos, mert nem lesznek többé „úttorlaszok", szabadon járhatod be a világot, és lehetsz az abban zajló különféle események részese, azaz úgy rakhatod össze a történetet, akár egy kirakójátékot. Egyelőre öt játszható fajról tudunk (ember, sylvari, asura, charr, norn), ám ez még bővülhet.

„A GUILD WARS 2 a rajongók kívánságai szerint készül, így a siker garantált!"

A PvP két ágra bomlik. Az egyiket a szintemelés hozza magával, és ez a „strukturált PvP", mely hasonló a mostani Guild versus Guild rendszerhez: belépve maximális szintre kerülsz, minden skill, faj, cucc és kaszt elérhető lesz. A másik a World PvP, mely a Mistben zajló, akár hetekig is tartó hatalmas összecsapásokat takar tetszés szerinti számú és szintű karakter részére, a hirig közben különféle feladatokat is végre kell hajtani (őrtornyok elfoglalása, várostrom, stratégiai pontok védése stb.). Négy, egymással szembenálló frakcióhoz csatlakozhatsz, plusz lesz egy ötödik, a közös ellenség.

Mindezekhez képest jó hír, hogy a karakterrendszer egyszerűsödik. Egy figura mindhárom játékmódban játszható lesz, jelenlegi állás szerint marad a „multi-class" rendszer (elsődleges és másodlagos kaszt), a képességrendszer viszont átalakul, kevesebb, kevésbé komplex, ám helyzetfüggő (többféle módon használható) skillek lesznek. Egyelőre csak terv a házasság és az aukciós házak intézménye, ezekről később születik döntés. Alapvetően átformálódik az irányítás is: sokkal szabadabb lesz, többé nem egérkattintgatással kell előrearaszolni. Megjelenik a „harmadik dimenzió" is, azaz immár át lehet ugrani az akadályokat, és egyéb környezetfüggő mozdulatok is bekerülnek a repertoárba, így az ugrás, az úszás, a fára mászás és a csúszás is.

SZINTLÉPÉS

Az ArenaNet a Guild Warsszal tökéletes alapokat tett le. Jól példázza ezt, hogy hét év alatt egy háromfős csapatból 130 főt foglalkoztató vállalkozássá nőtte ki magát a stúdió, mindezt egy ingyenes MMORPG segítségével, ami persze maga lehet a gazdasági csoda – a srácok inkább elkötelezettségnek, odafigyelésnek, szenvedélyes szerelemnek hívják. E szerelem újabb gyümölcse lesz a második rész, sokkal kiforrottabb, átgondoltabb, mely minden elemében az első felvonás játékosainak kérései, tanácsai, visszajelzései alapján készült, hiszen e játszmában ők a legfontosabb tényezők. Mindebből következik az is, hogy a GW2 is havidíjmentes lesz – és ez a tény ismét sikert hozhat a szériának, sőt az új mechanizmussal még komolyabb kihívója lehet a konkurenciának. Márpedig egy jó konkurenciaharc az egész műfajnak jót tehet...

AZ ELŐZMÉNYEK

Prophecies: Az első rész címe Prophecies, bár mivel ez volt az első kampány, simán csak Guild Wars néven is ismert. E rész egy, a világgal azonos nevű kontinensen (Tyria) játszódott, és egy ősi sárkány próféciája körül bonyolódott, 25 küldetésben. Az alapkasztok: Warrior, Ranger, Monk, Elementalist, Necromancer, Mesmer.

Factions: Az egy év múlva megjelent Factions egy Cantha nevű apró, Ázsiára emlékeztető déli földrészen játszódott, melyet Tyriától egy hatalmas óceán választ el. A sztori középpontjában egy gonosz assassin testőr, Shiro Tagachi feltámadása állt. Canthában két szembenálló fél vívta háborúját, a Luxon és a Kurzick, ezekhez lehetett csatlakozni, és városokat elfoglalni, új truvájként a guildek is szövetségbe tömörülhettek. Két új foglalkozás mutatkozott be, az Assassin és a Ritualist, számos új skill, vértek, új PvE és PvP módok.

Nightfall: A harmadik kampány címe Nightfall, ennek színhelye Elona, e kontinens és Tyria között egy kiterjedt sivatag terül el. A játékosok csatlakozhattak az Order of the Sunspears nevű bandához, melyben Warmarshal Varesh egy ősi istent készül feltámasztani a Nightfall nevű rituáléval, cél ennek megakadályozása, egy kiadós polgárháború közben. Ebben a cuccban mutatkoztak be a hősök, melyeket a számítógép irányított, de a játékos menedzselhette ezeket (szabadon meghatározható képesség-elosztás, páncél és fegyverzet, célmeghatározás). Két új szakma is debütált, a Dervish és a Paragon, a szokásos rengeteg friss képességgel, cuccal, játékmóddal.

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK		80%
VÁRHATÓ SIKER		BEFUTHAT

Az átgyúrt, újraformált Guild Wars egész biztosan magasabb szintre emeli a szériát, és a régi rajongók mellé sok új kalandozót vonzhat, amiből a játékosok és a műfaj egyaránt profitálhat.

KREDENC

PRO: Havidíjmentesség, Hall of Monuments, állandó világ, remek játékmódok

KONTRA: Az átalakítások több helyen elég radikálisak, kérdés, működnek-e majd, és ugye az egyensúly örök dilemmája...

2007. IV.

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

no.1 PC GURU

fejlesztő > LucasArts kiadó > LucasArts web > www.theforceunleashed.com

A George Lucas által alapított, és szerényen saját magáról elnevezett játékkiadó megélt már a mainál szebb, de egyben sokkal rosszabb napokat is. Mostanában felívelő ágban vannak, a mennyiség helyett inkább a minőségre, de legalábbis a változatosságra koncetrálnak. És persze a Star Wars nem újdonság, de a Force Unleashed mégis újítani tud.

írta · Kredenc

A Star Wars univerzum játékfronton is döbbenetesen erős, mindenféle műfajban találhatunk kedvünkre valót, legyen az akció, stratégia, szerepjáték vagy szimuláció. E címek főhősei először csak a „jó" jedilovagok voltak, a KOTOR-szériában aztán már belekóstolhattunk a sötét oldal rejtelmeibe is. Ám olyan cucc, melynek főhőse kimondottan Darth Vader oldalán vitézkedett volna, és célja a pusztítás, rombolás lett volna, hiányzott a palettáról – eddig...

A NAGYÚR BOSSZÚRA GYÚR

A sztori írója, W. Haden Blackman – több SW-könyv, képregény írója, a Force Commander forgatókönyvét is felügyelte – elmondta, hogy szándéka szerint a játék végén jobban megértjük a Sötét Nagyurat, és azt, az események hogyan alakították ki, formázták meg azt a karaktert, akit végül is az eredeti trilógiában megismertünk.

A játék az Episode III és Episode IV között játszódik, főhősünk egy fiatalember, aki a benne lakozó Erőt különös talentummal használja fel, jelleme pedig alkalmassá teszi arra, hogy a sötét oldal hű követője legyen, így maga Darth Vader képezi ki – természetesen saját, önös céljainak végrehajtására. A Nagyúr ugyanis lekottázta, hogy a Császár átvágja őt a palánkon és áttérítette erre az oldalra, és mivel már túl késő visszafordulni, ezért egyetlen célja lehet: elpusztítani Lord Sidioust, és „mellesleg" a többi, még életben lévő jedit is. E bosszú, avagy a készítők szóhasználatával „törlesztés" véghajtó eszközei leszünk – és ahogy a srácok kihangsúlyozták, itt valóban egyfajta bábról van szó, ugyanis bár hősünk egy vörös fénykardot forgat és számos erő birtokosa, a csuklóján lévő bilincsszerű karpereceken keresztül ura irányítja őt, hol közvetlenül, hol közvetve – de mindenképp az ő akarata érvényesül.

MERCHANDISE

A játékkal együtt megjelenik egy rakat minőségi akciófigura és két regény, valamint beindul egy több évadosra tervezett képregényszéria kiadása is. Ha egy üzlet beindul...

A játékot, az univerzumnak megfelelően, Dark Side Adeptként, azaz beavatottként kezdjük, azaz először még csak a Force Push (Erőlökés, Yoda is ezzel támadta meg Darth Sidioust az emlékezetes párbajban) és a Force Lightning (a látványos villámcsapás) képességekkel rendelkezünk majd, később ezek mellé csatlakozik még kettő, a Force Grip (támadás, mely az áldozat bizonyos testrészeire irányul, Vader nagyúr kedvence, de Dooku is ezzel lepte meg Obi-

Wan Kenobit), és a Force Repulse (játékban ezzel itt találkozunk először, a Push nagyobb erejű változata, mely egyfajta látható hullámként terjed sebesen, és mindent elsöpör az útból). Az erőket egymással kombinálhatjuk is, és ahogy az eddig kiadott videókban láttuk, a hamarosan említésre kerülő fizikai csodáknak hála komplex, iszonyúan látványos mozdulatsorokat, eliminálásokat hajthatunk végre (az egyikben az oktatópályaként funkcionáló TIE Fighter gyárban egy katonát felemelt hősünk, hozzávágta a csövekhez, majd az egész hóbelevancot egy TIE-hoz repítette). Természetesen gyenge „alapverziókkal" indítasz, de minél jobban kombózol az erőkkel, és minél többet használod őket, annál több ta-

“VÉGRE egy újító jellegű, tényleg csúcskategóriás STAR WARS játék készül a LucasArts-nál!”

A HELYSZÍNEK

Kashyyyk
A buja vegetációjú bolygó a wookie-k házája, akik a hatalmas, több kilométer magas wroshyr fák törzsére építik házaikat, és a magasban is élnek, ritkán merészkedve a talajszintre. A planétát 45 millióan lakják, a vukikon kívül a kinrath és katarn fajok is, illetve betelepülők. A Kashyyyk egykor a Galaktikus Köztársaság, majd az Új Köztársaság tagja volt, a kettő között viszont a Birodalom rabigájában szenvedett, és véres harcok dúltak rajta.

Felucia
Az esőerdőkkel, mocsarakkal borított bizarr bolygó, mely különös színű és formájú növények, állatok (többek között a Bull Rancor) otthona, Mossak és a perlémiai kereskedelmi útvonal közelében fekszik. A Klónok Háborúja idején a CIS, a Független Rendszerek Konföderációja itt hozta létre a Kereskedelmi Céh főhadiszállását, emiatt sok konfliktust élt át. A jövőjéről is tudunk: a Galaktikus Polgárháború idején a Birodalom el fogja foglalni...

Raxus Prime
Bár a bolygó felszínét a szemét, a radioaktív hulladék és mérgező anyagok borítják, sok ősi rejtély hazája. Itt található a Force Harvester, mely a hihetetlen erejű szuperfegyver, a Dark Reaper erőforrása. Itt született meg a CIS, a Független Rendszerek Konföderációja, itt volt Dooku gróf erődje, ahol Boba Fett raboskodott, ez volt a geonosisi háború egyik színhelye.

Haroon
A bolygó, melyről annyit tudunk csak, hogy teljesen kristályokból épül fel...

pasztalathoz jutsz, és e képességek is egyre pusztítóbb fegyverré válnak.

AKI NEM VELEM, AZ ELLENEM – NE-VELEM...

A történet felütéséből is nyilvánvaló, hogy legfőbb ellenlábasaink a jedik lesznek, és egy meglepő fordulattal az egyik főellenségünk maga Shaak Ti nagyasszony lesz, aki ezek szerint nem halt meg a harmadik epizód végén. A neves hősök, akikről a mellékelt szövegdobozban olvashattok, mind egyfajta bosszként jelennek meg, azaz a párbaj ellenük egy-egy küldetés látványos lezárása lesz. Az egzotikus küllemű Shaak Ti a Felucia bolygón talált menedéket, és sikerült hatalma alá vonnia a Rancorokat, így amikor ellene csatázunk, e rusnya dögökkel is padödőznünk kell, melyben természetesen tetszés szerinti technikát vethetünk be – ebbe még az is belefér, ha lenyeletjük magunkat a bestiával, és belülről egy Force Repulse hullámmal intézzük el.

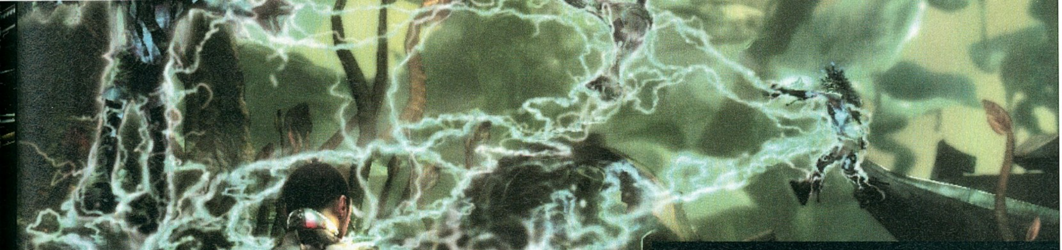
Dühöngésünk elől senki nem menekülhet, nem kell tehát csodálkozni azon, hogy néha birodalmi stormtrooperek repkednek a levegőben, hiszen bár ők elméletileg szövetségeseink, ám ez esetben, lévén a Császár ellen aljaskodunk, ha tanúi lesznek ez irányú gyanús ténykedésünknek, őket is félre kell állítanunk (szó szerint...). Azt viszont, hogy „hozzátartozóink", azaz Juno Eclipse és a kötelező protokolldroid mennyi szerepet kap a játékban, illetve maga a Nagyúr a már említett „távkapcsolaton" túl, még nem tudjuk.

IPARI FÉNYEK ÉS MÁGIA, MOLEKULÁRIS EUFÓRIA

Fontos kihangsúlyozni, hogy mivel ez a játék egyfajta összekötő kapocs a régi és új filmtrilógia között, hasonlóan például az Enter The Matrixhoz, a készítők szoros kapcsolatban állnak George Lucasszal, aki az ILM trükkstúdiót is a projekt mögé állította, annak tudásbázisával, sőt a filmekhez használt eszközkészletével egyetemben.

Aki szerette a Rancort a Jediben, az örülni fog: a Felucia bolygó az otthona e lényeknek

A Force Unleashed a LucasArts első, saját fejlesztésű következő generációs címe lesz, és a srácok evégből apai-anyait beleadnak. A játék technológiai magja valóban elképesztő: a „házi főzésű" Ronin motorba integrálják a Havok 2 fizikai, a Digital Molecular Matter valósidejű fizikai szimulációs, és az euphoria dinamikus animációs alrendszereket. A DMM felel azért, hogy minden tárgy reálisan viselkedjen, törjön, hajoljon a környezetben, az euphoria pedig lehetővé teszi, hogy letárolt mozdulatsorok helyett animációs kulcsfázisokat rögzítve minden karakter az adott szituációban a helyzettől függően reagáljon, te-



Erővillámban még a Császár is kismiska szerénységünkhöz képest

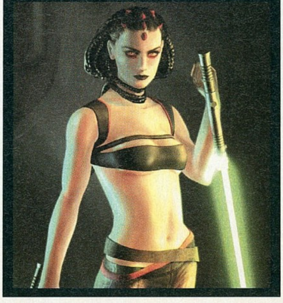
hát például egy katona egy mozgó felületen megpróbálja kiegyensúlyozni magát, vagy ha leesik, próbáljon megkapaszkodni. Az összhatás valóban magáért beszél, igazi SW-hangulat keríthet hatalmába minket, igazolva a címet, az elszabadult Erőt; a teljesen (de persze csak adott korlátok között) szétrombolható környezet és az említett technológiák olyan lehetőséget tárnak elénk, mint amikor például egy csillagromboló fedélzetén harcolva szétnyírjuk a külső falat, és az űr vákuuma kiszippantja ellenségünket.

Természetesen ez a „Star Wars feeling" mindez magára a grafikára is igaz, a bolygók, melyeket végiglátogatunk a sztori folyamán (ezekről külön), mind valóban életre kelnek, úgy, ahogy a filmekben láttuk, vagy a könyvek alapján elképzeltük őket. A karaktereknél szintén bevetették a „testközeli élményt", ugyanis a hangszínészek arcát használták fel azok elkészítésénél. Ugyanilyen fontos a járművek kidolgozása is, melyek nemcsak kívülről, de az említett alrendszereknek hála mozgásukban is idézik a filmeket. Ezekből párat már ismerünk: AT-AT (azaz a klasszikus lépegető), AT-ST(a kisebb, kétlábú robotfelderítő), Corelian Corvette, birodalmi csillagromboló, TIE Fighter, a harmadik epizódból ismert UT-AT, vagy éppen a mi hajónk, a birodalmi gyártmányú Rogue Shadow.

Maris és a többiek

A játékban megjelenő karakterek között van három – Jabba the Hutt, Palpatine, Darth Vader –, akiket azt hiszem, nem kell bemutatnunk, a többiekről azonban érdemes pár szót ejteni.

Juno Eclipse: Hősünk hajójának, a Rogue Shadow szőke, kék szemű női pilótája, akihez nemcsak hivatalos kapcsolat fog fűzni minket...
Kota: Ezt a nevet a történelemből ismerjük, egy japán tábornok volt 1943-ban, így ez az idős jedilovag kinézetre, mentalitásra, sőt harci stílusra is erősen szamurájos beütésű lesz. (Brian Keane kelti életre.).
Maris Brood: Egy zabrak csaj (azaz Darth Maul fajtársa), az Erő használója, aki nem meglepő módon két fénykardot forgat – ám az már érdekesebb, hogy e zöld „neoncsövek" markolata a rendőrségi tonfákra hajaz...
Shaak Ti: Az egyetlen régi ismerős, egy torgruta női jedimester a Shili bolygóról, jellegzetes, egzotikus arcfestéssel és megjelenéssel. A Klónok Háborújában a jedi tanács tagja, High General, azaz a legmagasabb rangú. A tisztogatást csak ő, Obi Wan, Anakin, és Yoda éli túl.



A sötét oldal színei

Akció/kaland címről lévén szó, döntéseink nemcsak a játékmenetet befolyásolják, hanem a végkifejletet is, ugyanis ezek nyomán többféle befejezést kapunk, melyek között persze lesz egy „igazi" (a fejlesztők szavaival: „melyben a játékos megérti a halandóság fogalmát, valamint a Fény és Sötét harcát") – de bárhogy is, azért marad némi felemelt hangsúly egy esetleges folytatás kedvéért. A szólista dühöngés mellé többjátékos módot is kapunk, ám erről még semmit nem tudunk azon kívül, hogy egymást is oda lehet vágni a tereptárgyakhoz.

Bár egyelőre a cím konzolokra van bejelentve, a készítők tettek rá utalást, hogy minden olyan rendszeren megjelenhet a Force Unleashed, mely képes a játékhoz fűzött szándékaikat, elképzeléseiket megvalósítani, és a PC, főleg természetesen a DX10 és az ezt kezelni képes videokártyák, plusz a többmagos processzorok erejével, ebbe érzésem szerint beletartozhat, és akár az E3-on, akár a Game Conventionön megtörténhet a számunkra oly kedves bejelentés.

PC Guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		60%
VÁRHATÓ SIKER		TUTI SIKER

Igazi pörgős akciókaland a Star Wars univerzumban, Darth Vader jobbkezeként, jedikre vadászva? Ha az Erő tényleg elszabadul, büntetni fog! (Persze, ha lesz hozzá vasad...)

KRDENC

PRO: Elképesztő látvány és fizika, pörgős akciók, igazi Star Wars hangulat a sötét oldal vonzásában.

KONTRA: A várható gépigény, a környezet rombolhatóságának korlátai, a konzolos alapfejlesztés hátrányai.

2008. I.

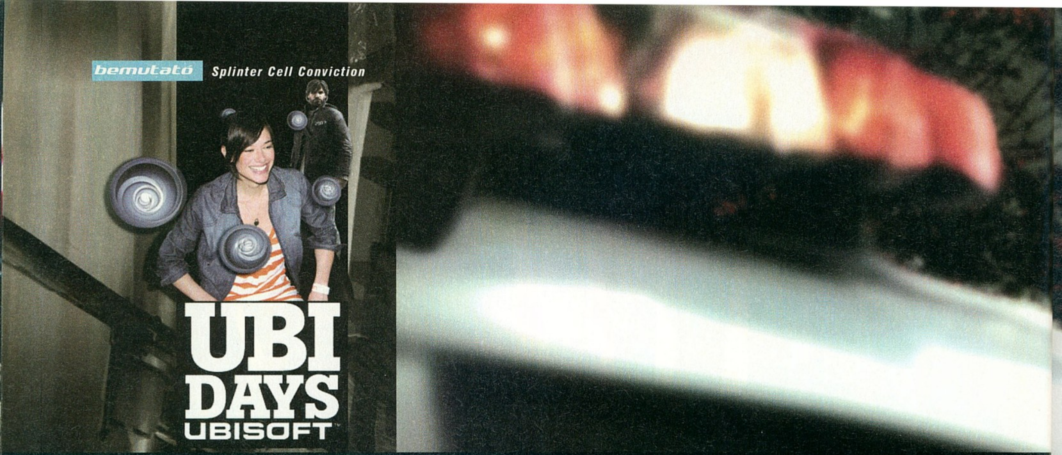
UBI DAYS

UBISOFT™

irta · Grath

Mivel az E3 idén alapvetően megváltozik, ráadásul nyár közepére csúsztatták, az újságírói figyelemre áhítozó kiadóknak csak egy lehetőségük maradt: saját kiállítást kell szervezni. Így döntött a Ubisoft vezetősége is, és ennek köszönhetően májusban két napot tölthettem Párizsban a francia cég vendégszeretetét élvezve. Sajnos a tényleg nagy jelentőségű bejelentéseket (például az új Prince of Persiát vagy a Far Cry 2-t) a júliusi E3-ra tartogatták, így igazi újdonságot csak az jelentett, hogy ők készítenek játékot az ősszel mozikba kerülő Beowulf-filmből.

Persze panaszkodni azért nem akarok, hiszen volt bőven látnivaló így is. A cég régóta titokban fejlesztett játékokat mutatott be, itt volt például az egy éve rejtegetett Brothers in Arms 3, vagy az utoljára tavaly szeptemberben látott Assassin's Creed. Kipróbálni sajnos semmit nem lehetett (kivéve a csak Wiire érkező Rayman Raving Rabbids 2-t), de a fejlesztők által tartott prezentációk rendkívül élvezetesek voltak – itt külön kiemelendő a Haze, melynek sztoriírója egész biztosan nem teljesen százas...



SPLINTER CELL CONVICTION

fejlesztő > Ubisoft Montreal megjelenés > 2007. negyedik negyedév

Előző számunkban láthattátok az első képeket, olvashattátok az első információkat a következő Splinter Cellről. Azóta mozgás közben is szemügyre vehettem a játékot, és legnagyobb meglepetésemre az nem nyűgözött le úgy, mint vártam. Persze jól néz ki, az újítások hiánya miatt sem lehet panaszkodni, mégis, valahogy nem stimmelt az összkép.

Sam Fisher az új részben már nem ügynök, visszavonultan él, próbálja elfelejteni az erőszakkal, árulásokkal teli múltat. Ekkor azonban ismerősét rejtélyes támadók tüntetik el, és őt is megtámadják, mikor Washingtonban jár. Innentől kezdve felgyorsulnak a dolgok: Samnek ki kell derítenie, hogy ki üldözi, és hogy miként tudja ezt az illetőt leleplezni. Természetesen részleteket csak a játék végigjátszása során tudunk majd meg erről, de néhány elejtett célzás alapján úgy tűnik, hogy a buliban benne van valaki a Third Echelon vezetőségéből, illetve várhatóan fel fog tűnni néhány rosszfiú is a korábbi részekből.

A játékmenet is alapjaiban változik meg, Samnek már nincs ideje az árnyékban rejtőzni, hagyományos értelemben a Conviction már nem is nevezhető lopakodós játéknak. Ha találkozunk egy őrrel, nem feltétlenül kell elbújnunk előle, egyszerűen lecsaphatjuk, vagy a falhoz vághatjuk. Ennek megfelelően a testek elrejtésével sem kell törődni, hisz mire valaki megtalálja az ártalmatlanná tett ellenfelünket, mi már rég messze járunk. A harcban a legfőbb szerepe ökleinknek lesz, de néha azért szerezhetünk lőfegyvereket is – bár ehhez nem árt majd jóban lenni a washingtoni feketepiaci körökkel; ez pedig másodlagos feladatokat jelent.

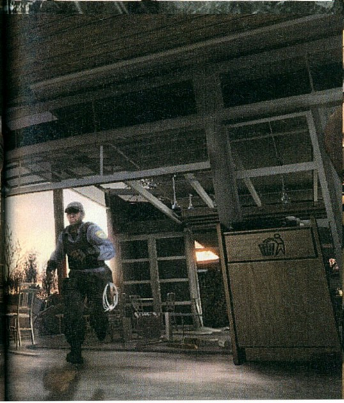
A mindent átszövő fizika nagyon jót tett a játéknak, Sam tényleg bármit fel tud emelni, hogy azt fegyverként vesse be. Ez persze jó dolog, és látszik rajta, hogy tényleg hónapokat töltöttek azzal, hogy mindent realisztikusan kaphassunk fel (azaz Sam másként fog meg egy papírköteget, egy poroltót vagy egy képet), csak éppen sok hasznát nem látjuk. Amikor a fejlesztő ezt prezentálta, általában nem találta el az ellenfelét, és míg így körbedobálta, az szépen meggumibotozta. Ennél már egy fokkal hasznosabbnak

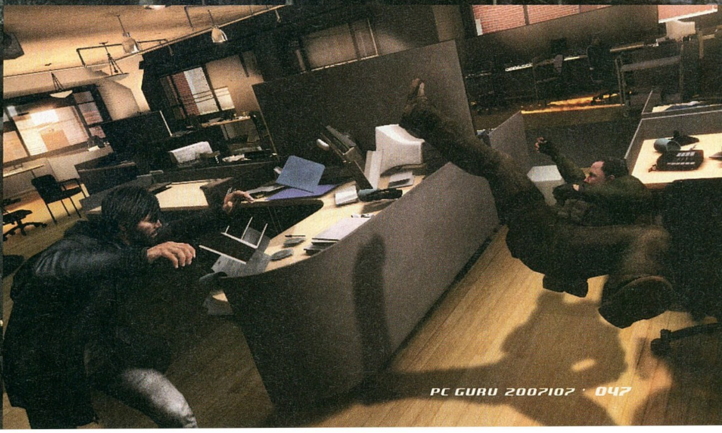
“Egyelőre SAM FISHER nem tudott minket lenyűgözni, de szívesen adunk neki még erre esélyt...”

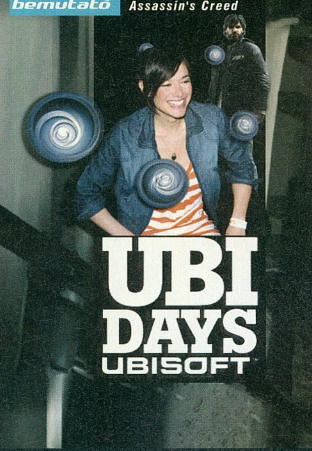
tűnt, hogy az ajtókat barikádokkal lehet lezárni, még a nagy polcokat is le lehetett dönteni, hogy üldözőink dolgát megnehezítsük.

Bár azt mondtam, hogy klasszikus értelemben ez már nem lopakodós játék, azért rejtőzködni kell. A szociális lopózás névre keresztelt taktika lényege, hogy a nyílt terepen a kapucniját automatikusan felrakó Sam teljes szabadsággal mászkálhat, és amíg nem kerül nagyon közel egy őrhöz, vagy nem vesz elő egy fegyvert, nem is figyelnek fel rá. A képeken ugyan nem látszik, de egy kijelző (hasonlít ahhoz, ami korábban az általunk keltett zajt mutatta) mutatja, hogy mennyire vagyunk gyanúsak. Ha átlagemberként viselkedünk, azaz nézzük a térképet, vagy a szobrokat, sorban állunk a hotdogosnál, vagy hallgatunk egy előadást, ügyet sem vetnek ránk az őrök. Máskor meg balhék kirobbantásával kell elcsalnunk őket posztjukról: a demó során egy ízben Sam laptopot lopott valakitől, máskor meg egy jól célzott lövéssel berobbantotta egy kajálda gázpalackját. Az eredmény minden esetben óbégatás lett (utóbbiban pánikkal egybekötve), a rendőr pedig eljött megnézni, hogy mi a baj, így mi bejuthattunk az őrzött objektumba.

Különösebb gondom nem volt a Convictionnel – csak annyi, hogy nem egészen Splinter Cellnek tűnt. Elméletben minden újítás jól hangzik, de a fizika sem tűnt jól felhasználhatónak, és a szociális lopózás is idegesítőnek tűnt – egy ízben a fejlesztő vagy öt percig körözött lassan a szobrok körül, hogy lekoptassa magáról a szagot fogott zsarut. Persze lehet, hogy csak a bemutatott pálya volt kicsit unalmasabb, meg aztán annak is csak kis részletét láttuk – szóval szeretnénk még többet látni a játékból a novemberi premier előtt...







ASSASSIN'S CREED

fejlesztő > Ubisoft Montreal megjelenés > 2007. negyedik negyedév

Noha nem sokszor mutatták be az Assassin's Creedet, a játék szinte azonnal a legjobban várt játékok közé került. Nem nehéz látni, hogy miért: tele van eredeti ötletekkel, remekül néz ki, és persze az sem árt, hogy a vezető designere egy rendkívül csinos és vidám hölgy. Sajnos a Ubidays nem hozta el a várva várt lehetőséget, hogy személyesen is kipróbáljuk, milyen érzés is lehet Altair, a középkori bérgyilkos bőrébe bújni – ezzel várnunk kell az E3-ig. Sőt a játékot is rejtegették, csak egy rendkívül hangulatos, mondhatni művészi videót mutattak be, amit természetesen a DVD-n is megtaláltok.

Persze azért nem volt teljes hírzárlat, hiszen egyrészt Jade Raymond kisasszony tartott egy előadást a játékról, másrészt pedig meg is interjúvolhattuk őt. Titkokat sajnos nem árultak el, de az kiderült, hogy a játék hatalmas lesz. Három óriási, szabadon bejárható város, a környező területek, valamint az orgyilkos-rend erődje lesznek felkereshetőek. A játék kezdetén küldetésre indulunk, ám azt mindenképpen elbukjuk: ekkor lefokoznak minket, egyik ujjunkat is lenyisszantják, és megkapjuk a küldetést, mellyel megválthatjuk magunkat: meg kell ölnünk azt a kilenc személyt, akik a háttérből kirobbantották a harmadik keresztes háborút. A módszer az, hogy felkutatjuk az illetőt, lejelentkezünk az aktuális város orgyilkos-irodájában, majd nyomozással, kihallgatással, lopással, vagy bármi más módon információt gyűjtünk, lecsapunk, és végül elmenekülünk.

Hősünk rendkívül akrobatikus lesz, de mint Jade elmondta, próbálnak a realitásokon belül maradni – falon futás, duplaugrás például nem lesznek. Altair mozgásához a legdurvább parkour-sztárok mozgáskultúráját vették át, így tehát könnyedén ugrunk majd tetőről tetőre, vetődünk be egy lépcső tetejéről egy ablakon, vagy vetődünk egy toronyból az alant haladó, szalmával tömött szekérbe.

Már régóta tudni, hogy a játék némiképp kapcsolódik a jelenkorhoz, hogy Altair egy mai leszármazottjának is lesz szerepe a játékban. De hogy ez pontosan mit jelent, arra Jade nagy kuncogások között csak annyit mondott, hogy ez nem valami sci-fi dolog lesz, és erről többet az októberi megjelenésig nem is fognak mondani...

“Az ASSASSIN'S CREED az általunk látott leghangulatosabb játékok egyike!”

SETTLERS
RISE OF AN EMPIRE

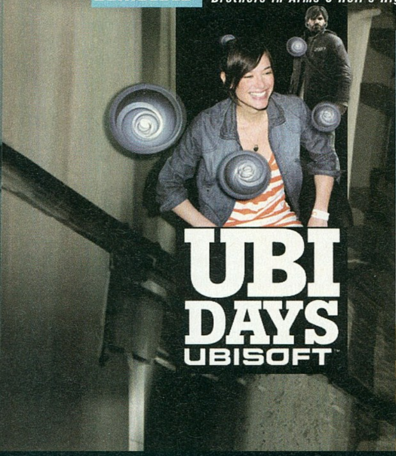
fejlesztő > *Blue Byte* megjelenés > *2007. harmadik negyedév*

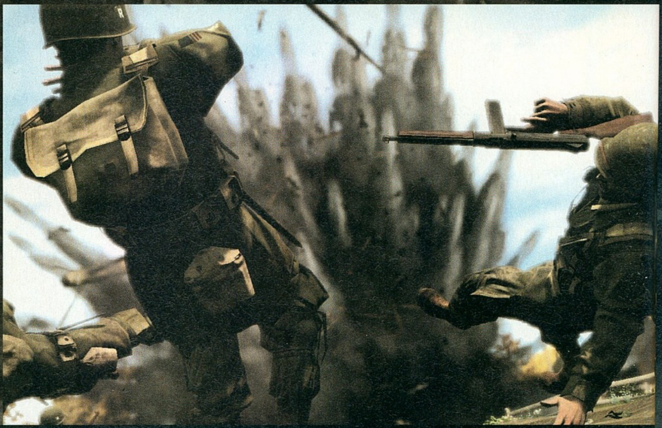
Előző számunkban bőven beszámoltunk az új Settlersről, és így persze kíváncsian néztünk be a játéknak otthont adó kis kuckóba. Szerencsére az derült ki, hogy minden, amit leírtunk igaz. Elsőként persze a grafika tűnt fel, ami egész egyszerűen elképesztő. Már a képek is szépek, de amikor az egész megmozdul, elindulnak az apró kis hangulatjavító animációk, akkor látszik, hogy menynyire él az egész világ. Kiderült, hogy az évszakoknak is tényleg nagy jelentősége van: télen nincs növénytermesztés, viszont a kosz is sokkal lassabban terjed, nyáron meg minden fordítva történik. Ráadásul a négy eltérő világban az évszakok is eltérő hosszúságúak, intenzitásúak – az afrikai pályákon például a tél inkább esős évszakként említhető. A lakosok kívánságai, panaszai jól érthető ikonokként jelennek meg, így nem kell különféle menükben turkálni. Ezek mellett láttunk csatákat (a menekülő ellenség által elhagyott gépeket elfoglalhattuk), láttuk a független településeket, akikkel kereskedelmi kapcsolatba léphetünk, és láttuk a nőket rabló vikingeket is. Minden idők legszebb Settlerse szeptemberben érkezik!

BLAZING ANGELS 2
SECRET MISSIONS

fejlesztő > *Ubisoft Romania* megjelenés > *2007. harmadik negyedév*

Az eredeti Blazing Angels egy kellemes kis akciójáték volt, mindazonáltal különösebb hangulattal, sztorival nem volt felruházva. Most ez az egyik dolog, amin változtatni kívánnak a fejlesztők: egy klasszikus kémtörténetben kapunk helyet, így a világ egzotikus helyein fogunk különleges feladatokat megoldani. Lesz itt vonaton landolás és leszállás a Vörös Téren, meglátogatjuk majd a Himalája csúcsait, Kína őserdeit és Egyiptom piramisait is – ráadásul minden küldetésnek meg lesznek a maga extrái. Egyiptomban például egy böszme nagy, csak egy helyen sebezhető zeppelint kell kinyírni, a Himalájánál meg a felhők között kell kergetőzni ellenfeleinkkel. A kémekhez különleges eszközök is kellenek: gépünkre rengeteg kísérleti fegyvert, páncélt és kiegészítőt pakolhatunk fel a küldetések során szerzett pontokat elköltve. A Secret Missions multiplayer terén is újít: 16-fős csapatküzdelmeket kapunk, vagy zászlórablással, vagy bázismegsemmisítéssel. A grafika nagyon szép, és a bemutatott három küldetés is teljesen eltérő hangulatú volt – egyszóval a kategória kedvelői augusztusban nagyon jól fognak szórakozni.





BROTHERS IN ARMS 3
HELL'S HIGHWAY

fejlesztő > *Gearbox* **megjelenés >** *2007. negyedik negyedév*

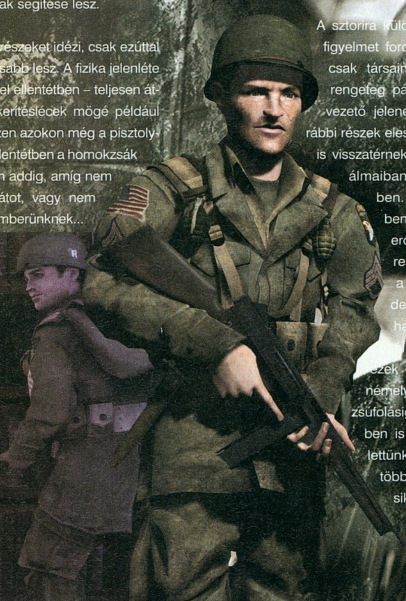
Mivel a Splinter Cell kicsit halványabb lett, mint vártuk, az Assassin's Creeddel kapcsolatban továbbra is nagy a hallgatás, a Naruto meg csak X360-ra készül, PC-s szemmel nézve a Ubidays legjobbja a Brothers in Arms új része volt. Persze most divat alapból utálni a második világháborús játékokat, de aki pusztán a környezet miatt kihagyja a Hell's Highwayt, az hatalmas hibát követ el!

A Market Garden hadművelet idején járunk, főként Hollandiában fogunk harcolni – a játék három nap alatt játszódik, és tényleg bemutatja, hogy miért is nevezték el a Pokolba vezető útnak az Arnhemből délre tartó utat: a németek hatalmas ellenállást fejtettek ki, és a szövetségesek végül bebukták az egész hadműveletet. A mi feladatunk a 101-es ejtőernyős osztag tagjainak segítése lesz.

A játékmenet a korábbi részeket idézi, csak ezúttal minden kicsit realisztikusabb lesz. A fizika jelenléte például – a Splinter Cellel ellentétben – teljesen átalakította a játékot. A kerítéslécek mögé például nem célszerű bújni, hiszen azokon még a pisztolygolyó is áthatol. Ezzel ellentétben a homokzsák remek fedezék, egészen addig, amíg nem vágunk oda egy gránátot, vagy nem szólunk a rakétavetős emberünknek...

Érdekes húzás a realizmusban, hogy végtelen lőszer van aden fegyverekhez, és az újhullámos FPS-ek mintájára az életerőnk is regenerálódik.

A sztorira különösen nagy figyelmet fordítanak, nem csak társaink közt lesz rengeteg párbeszéd, átvezető jelenet, de a korábbi részek elesett szereplői is visszatérnek Baker rémálmaiban, emlékeiben. Megdöbbentő egy ilyen erőszakos, véres játéktól ez a sok dráma, de meg kell hagyni, igen sikerültek ezek a jelenetek, némelyiknél még a zsúfolásig teli teremben is libabőrösek lettünk. Reméljük, többet nem késik, és novemberben tényleg megjelenik!



HAZE

fejlesztő > *Free Radical Design* megjelenés > *2008. első negyedév*

Haze-prezentációkra jó járni, hiszen a fejlesztők rendkívül vidám figurák. A sztori-író például a múlkori E3-on orvosi kötényben üvöltözve hirdette a játék remek tulajdonságait. Most ugyan nem öltözött be – sőt egyszer láttuk félmeztelenül interjút adni – de itt is hihetetlen hévvel dicsérte a játékot.

Sajnos erre, vagyis a minél hangosabb hírverésre a játék rá is szolgált, merthogy nem nyújtott túl sokat. Alapvetően egy FPS-ről van szó, melybe jó mai szokás szerint vannak járműves részek is. A játék egyik nagy mutatványa a négyfős kooperatív-mód, bár hogy ezt a PC-s verzió is tartalmazza majd, még nem tudtak válaszolni (a játék PS3-on még idén debütál, és persze ezt a változatot mutogatták). A másik nagy újítás a Nektár nevű turbózóanyag jelenléte, melynek aktiválásával különböző bónuszokat kapcsolhatunk be. Az egyikkel jobban látjuk az ellenfeleket, a másikkal meg a környezeti veszélyek (kőomlás, gránát, aknák) lesznek láthatóak – még lesz pár ilyen, de egyelőre csak ezeket láttuk. A poén az, hogy ha túladagoljuk az anyagot, hősünk kissé bekattan, pár percig nem lát különbséget az ellenfelek és a társak között, ráadásul amint valaki a célkeresztjébe kerül, azonnal rátenyerel a ravaszra, ami ugye egy heves, emberi társakkal tűzdelt meccsen elég idegesítő...

A fentieken kívül a sztorit magasztalták az egekig, amelyben a főszereplő egy mindent irányító cég, és az ellene harcoló lázadók. Ugyan konkrétumokat nem árultak el, de nekünk lenne egy fogadásunk rá, hogy a Nektáron keresztül irányítják a katonákat, és valamikor a játék elején majd a lázadók jól elfognak és felszabadítanak minket és mehetünk vissza küzdeni az egykori társaink ellen. Sajnos hiába a papíron jól hangzó dolgok, a Haze nem tűnt túl egyedinek, nem tűnt formabontónak. Bár az eszelős fejlesztők nagyon jó hangulatot kreáltak a prezentációnak otthont adó pavilonban, a hangulat volt az, ami hiányzott a játékból. Megyünk előre a fura páncélos katonánkkal, semmitmondó fegyverekkel mészárolunk, néha jön egy nem túl eltalált fizikával ellátott vezetős rész – és nagyjából ennyi is volt a dolog... Reméljük, rágyúrnak még kicsit a fiúk a dolgokra, mert a Crysis után ez kicsit halványnak tűnt.

“A HAZE legjobb vonása mindenféleképpen a négyfős ONLINE kooperatív mód.”

PC GURU

PRÉMIUM CSOMAG (18966 FT)

ÉVES ELŐFIZETÉS
VÁLASZTHATÓ JÁTÉKKAL
13 PC GURU LAPSZÁM
+ 10 000 FT ÉRTÉKŰ JÁTÉK

VÁLASZTHATÓ JÁTÉKOK:
SUPREME COMMANDER,
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION,
RAINBOW SIX: VEGAS,
PREY,
DUNGEON SIEGE II,
LEGO STAR WARS 2,
SCARFACE,
CEASAR IV,
SID MEIER'S RAILROADS

FÉLÉVES CSOMAG (9966 FT)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
VÁLASZTHATÓ JÁTÉKKAL
6 PC GURU LAPSZÁM
+ 5 000 FT ÉRTÉKŰ JÁTÉK

VÁLASZTHATÓ JÁTÉKOK:
CALL OF DUTY, CIVILIZATION 3, MAFIA, SPLINTER CELL EXCLUSIV, PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME, FREELANCER, IMPOSSIBLE CREATURES, PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN, BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD, STAR WARS: KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC, BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

FIZESS ELŐ ÉS KERESS 10 000 FT-OT!

MIT KELL TENNED:

1. KIVÁLASZTOD, HOGY MELY CSOMAGOT SZERETNÉD, MAJD ELMÉSZ A WWW.PCGURU.HU/ELŐFIZETES WEBOLDALRA ÉS BEJELÖLÖD A VÁLASZTOTT CSOMAGOT ÉS MEGADOD AZ ADATAIDAT, ILLETVE A VÁLASZTOTT JÁTÉK NEVÉT.
2. HA NINCS INTERNETED, AKKOR TELEFONON IS ELŐFIZETHETSZ A (06-1) 8883421 VAGY A (06-1) 883422-ES TELEFONSZÁMON, A CSOMAG ÉS A JÁTÉK NEVÉNEK MEGNEVEZÉSÉVEL.
3. BEFIZETED A KAPOTT CSEKKET ÉS VÁROD A POSTÁST A KEDVENC MAGAZINODDAL ÉS A VÁLASZTOTT JÁTÉKODDAL.

PRÉMIUM CSOMAG JÁTÉKOK:

FÉLÉVES CSOMAG JÁTÉKOK:

WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES

HA NEM ÍRSZ BE SEMMIT, AKKOR CALL OF DUTY JÁTÉKOT POSTÁZUNK. A KIVÁLASZTOTT JÁTÉK UTÓLAGOS CSERÉJÉRE NINCSEN LEHETŐSÉG! A JÁTÉKOKAT 30-60 NAPOS ÁTFUTÁSI IDŐVEL TUDJUK KÜLDENI.

adaptációk nyara

tartalom

Az idei nyárelő úgy hozta, hogy ismét erőteljesen érződik a játék- és filmipar közötti határok fokozatos elmosódása, s mi kapva-kaptunk az alkalmon, hogy kicsit részletesebben is elmerülhessünk a kérdéskörben. A fő csapásvonal a filmből készült játékok, illetve a programokból készülő mozgóképek nyomvonalán halad, így a hírek között találkozhattok az Új Fantasztikus Négyes játék első információival, a bemutatók között ott szerepel a legfrissebb Star Wars univerzumon alapuló gém, és a tesztek között is olyan filmes vonatkozású címek kaptak helyet, mint a Pókember, a Karib Tenger Kalózai, a Gyűrűk Ura online világ vagy akár a filmes adaptációt is megért Tomb Raider legújabb vérfrissítése. Mindezek mellett a Nosztalguru és Gondolatébresztő rovatainkban igyekszünk egész más, kicsit mélyebb szemszögből megközelíteni a témát, és találkozhattok még egy, külön a készülő játékadaptációkkal foglalkozó szösszenettel is. A lap eredeti szerkezetét megtartva, de mégis tematikus számban gondolkodtunk, így végül a fókuszanyagunkat szétszórva találhatjátok meg az újság hasábjain, s ezzel a központi tartalomjegyzékkel igyekszünk titeket elnavigálni az egyes összekapcsolódó írások között.

A Guruban helyet kapott cikkek mellett pedig érdemes még megtekinteni a DVD mellékletünkön helyet kapott PC GURU LIVE adást, amiben többek között az idei nyár legütősebb filmjének tetsző Transformers bemutató, a Fantasztikus Négyes mozi előzetese, és az animációs Le'Csó trailere található. A Grath-el készült interjúból pedig kiderül, hogy a Ubisoft milyen filmből fog hamarosan játékadaptációt készíteni.

Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer

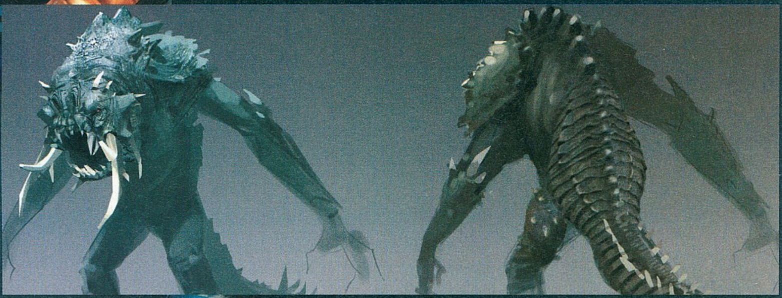
18.

A hírek rovatban kapott helyet a nyár második (az első a Transformers) filmes képregény-adaptációjának menetrendszerű játékváltozata, amiben feltárulnak az első információmorzsák: a játék egyszerre merít a képregényből és a filmből, és a csapatalapú akcióra helyeződik a hangsúly!

Star Wars: Force Unleashed

40.

A Star Wars uiverzumot nyilván nem kell bemutatni senkinek, a George Lucas fejéből kirobbant figurák már az élet minden terén helyet kaptak. Miközben már szállingóznak az első hírek a sorozatváltozatról, addig mi a legújabb SW játékot vesszük tüzetesebben szemügyre...



Tomb Raider Anniversary

64. Lara Croft - a mozivásznat duplán megjárt hősnő - ismét visszatér, hogy a születése pillanatában okozott élményt a modern játékok technikájával párosítsa. Rajongóknak kihagyhatatlan!

Pirates of the Caribbean at World's End

56. A kalózok ismét támadnak, a Külvilágban a filmet elemezzük, a tesztek között pedig elolvashatjátok a játékról alkotott véleményünket!

Spider-Man 3

60. Miközben a film hatalmas csalódást okozott, a PC-s játékkal egészen jól szórakoztunk. A Spider-Man 3-ról kialakított végső véleményünket négy oldalban foglaltuk össze. Annyit megelőlegezünk, aki szereti a Pókot, ezúttal nem fog csalódni a digitális változatban sem.

59. Lara nyomában
68. Lord of the Rings Online
90. Gondolatébresztő
92. Nosztalguru
110. Shrek The Third

Disney Pirates of the Caribbean
AT WORLD'S END

fejlesztő > *Eurocom* kiadó > *Disney Interactive Studios*
web > *adisney.go.com/disneyinteractivestudios/pirates3/home.html* írta · *RBaly*

A karibi mesék harmadik részének fejlesztőcsapata az Eurocom öreg rókának számít a szakmában. Az angol stúdió 1988-ban kezdte meg munkásságát – akkoriban még a Nintendo NES gépére koncentrálva. Jelenlegi játékuk már nem az első a filmadaptációk sorában, kézjegyük a Batmantól a Harry Potteren át a 007-es ügynök kalandjaiig mindenfelé tetten érhető, igaz, PC-n, e téren ez az első ilyen próbálkozásuk.

A Pirates of the Caribbean filmek révén újra divatba jött kalózosdi által gerjesztett hullámokat a csinosabb eredmények érdekében egy magára valamit is adó kiadónak kötelező meglovagolni, így a szokásos adaptáció is befutott a harmadik részből. Igaz, az előbbi okfejtésnek ellentmond az a tény, hogy a második részből csupán kézikonzolokra készült játék.

“IGAZI DISNEY KALÓZOSDI, KIZÁRÓLAG GYEREKEKNEK”

Ezt a bakit ellensúlyozandó, az At World's End egy szuszra feldolgozza mindkét mozgókép eseményeit, megtoldva átvezető helyszínekkel, filmben nem látott részekkel, s úttörő módon alternatív befejezési lehetőséget is felkínál, – magyarán végre valaki ki mer törni a kapcsolódó film béklyóiból, s ezt a játék javára kívánja fordítani.

A VILÁG VÉGÉN

A történet adott a filmekben, ennek ismertetésétől ebből kifolyólag eltekintenék. Ahogy az várható volt, egy hagyományos akció-kaland egyvelegben materializálódik a PotC 3 digitális meséje, természetesen a kaland helyett inkább az akcióra helyezvén a hangsúlyt. Első nekifutásra a sztori megkezdésén túl egyéb játékmód elindítására nincs lehetőségünk, ezek idővel fognak megnyílni, hogy aztán vagy időre, vagy másodmagunk társaságában szaladgálhassunk a már teljesített helyszíneken. Extraként még itt virít a kincses barlang nevű opció, ami a kalandozásaink során teljesített, megnyitott, elért eredményeinket tartja számon tárgyak, karakterek, koncepciórajzok, miegymás képében, afféle Achievement rendszer módjára. A tárház ezennel kifújt, irány a tenger.

Egy számomra ismeretlen jelenettel indulnak kalandjaink (vagy csak ennyire kiesett a Dead Man's Chestből ez a rész...), Jack Sparrow-val a főszerepben, amint egy börtönből szökik épp meg, ismét. Az első küldetés alatt ismerkedhetünk meg az irányítás fondorlataival, amihez nem árt megtanulni az opci-

Jack Sparrow itt, Jack Sparrow ott, Jack Sparrow kardozott...

Kalandjaink során nem csak a tengert, de a szárazföldet is sűrűn koptathatjuk...

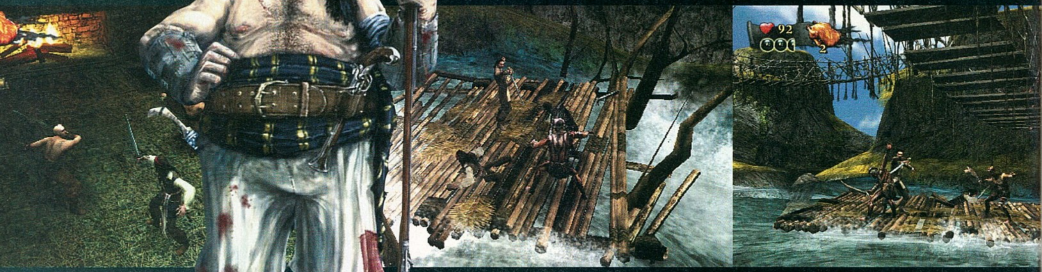
ók közötti ikonjelzéseket a különböző billentyűkhöz. A drága fejlesztők a PS2-ről való portolás során ahelyett, hogy rendes billentyűket írtak volna ki, változatos piktogramok alapján kell megfejtenünk, melyik ábra mit is takar. Ez az alapmozdulatoknál még elmegy, de speciális helyzetekben, mint például a Jackanism, ahol időre kell egy felvillanó kombinációt lenyomnunk már igencsak frusztráló tud lenni, ha nem jut rögtön az eszünkbe, épp melyik támadásgombot nyomjuk meg a három közül. A csapástrió egyébként egy könnyű és gyors, lassú de erős, valamint tárgyhasználat formájában ki is merül, utóbbihoz tartozik az életenergia utánpótlása is. A védekezés nem végtelen, három fekete gyöngy erejéig bírjuk szusszal, utána reinkarnálódásra van szükség, hogy tovább menthessük az ülepünket.

No.3 PC GURU

RÉSZEGES MENET

Szomorú sajátja a játéknak az, hogy hőseinken kívül vélhetően az operatőr is

rumot vedelt. A kameraman sokszor igen nehézkesen bánik a megfelelő nézőponttal, a pályák sok szegletét képtelen jól megmutatni, s ha mindez nem lenne elegendő, makacs ember lévén fixen rögzített állásokkal dolgozik, beleszólásunk nem igazán van. Szerencsére ellensúlyként az akció maga nem egy embertpróbáló kihívás, ahol csapkodni kell, ott csapkodunk, az ügyességi részeknél meg mindent az enter lenyomására magától végrehajt karakterünk. A hagyományos gyakás mellett alkalomadtán párbajba csöppenhetünk. Eme sajátosságban védekező és támadó állásban, jól időzített gombsorozatokkal juthatunk sikerre, remélhetőleg ekkorra már mindenki szeli az ikonok mögött megbújó gyorsbillentyűket.



Nincs is jobb annál, mint mikor zúgó folyón zúzzuk az ellent...

A változatosság gyönyörködtetne, ha így lenne. Megannyi helyszínen teszünk majd látogatást ugyan, melyek váltogatását kicsit kicsapongónak éreztem (egyszer hajó, egyszer város), de látványilag legalább eltérőek. Kár, hogy a tartalomról ez már nem igazán mondható el: tárgyakat szedünk fel, mellékküldetéseket teljesítünk, de lényegében egy gomb nyomkodásával keresztülkaszabolhatjuk magunkat az egész kálvárián. Ezen sajnos az egyéb szereplőkkel való játszás lehetősége s a harmatgyenge kaland vonal sem dob túlzottan nagyot. Némileg több ügyességet csak az a néhány főbb-ellenség követel meg: őket általában egy kivégző mozdulattal lehet átküldeni a másvilágra.

Jöhetne a felmentő sereg a shaderek zászlaja alatt, hisz megannyi játékot pusztán a vizuális parádéja is elad, de a látványhadosztály bizony szabadságra ment a kreatív elmékkel együtt. Közel járok az igazsághoz, ha azt ki merem jelenteni, hogy ez a színvonal 2007-ben kevés, mint gépsonkában az alkatrész. Külön meglepetés a maximális felbontás 1024x768 képpontos határértéke, ami CRT technológiájú monitorok tulajdonosainál egy erősebb AA-val javítható, ám mindazon TFT-vel felszerelt játékosok, akiknél a natív felbontás eltér (és az említett felbontás LCD-knél ritka), nos azok igazán éles képet nem nagyon fognak tudni kicsiholni a szerencsétlenből. Mentségére felhozni sok mindent nem lehet, talán a zenék azok, melyek hozzák a film hangulatát, kellemesen szólnak, de ez kevés érv eme kisiparos munka mellett.

UTÓRENGÉSEK

Nem rejtem véka alá, de ez a játékfeldolgozás abszolúte nem nyerte el a tetszésemet. Nem szokásom túlzottan becsmérelni a különböző alkotásokat, de ez már botrányos, hogy ilyen szennyel szúrják ki az ember szemét, majd a hülyegyerekeknek jó lesz címszóval. A Pókember 3-al egészen jót alkottak a fejlesztők, tehát ékes bizonyítéka annak, hogy jobban is lehet ezt csinálni. A fejlesztők a port kiindulópontjának a megválasztásánál számomra érthetetlen módon a PS2-es változatot vették alapul, holott X360-on ugyanez a csapat egy sokkalta élvezetesebb vadhajtását dobták össze a játéknak. Nem csak grafikailag veri a PC-s verziót, hanem maga a játékmenet is élvezetesebb, valamint érdekes módon a kamerának szabad kezet voltak képesek adni. Előnye, hogy a gépigény így nem oly drasztikus, de, hogy ehhez érdembeli tartalom sem párosul, nos hát, nem ajánlatos, sőt...

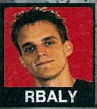
aranybánya

Valószínűleg a Disney vezetősége legmerészebb álmában sem reménykedett abban, hogy a 2003-ban életre keltett karibi tengeri kalózkalandozások multimilliárd dolláros aranybányává fog változni. Az első rész kapásból több videojáték-feldolgozást ihletett meg, melyek közül a filmhez a legszorosabban kapcsolódó, The Legends of Jack Sparrow alcímű változat volt a legsikeresebb, melyhez Johnny Depp is hozzáadta a szinkronhangját. Ám a csöppet szélütéses kapitány által sokkalta nagyobb mánia indult útjának, mely több egyéb kiadót is kalózjáték kiadására sarkallt. Elsők között a Sid Meier féle Pirates!-t élesztették újjá, szintén sikerrel. Ezt követte a nevében megtévesztő Pirates: Legend of The Black Buccaneer, ami mind közül a legótvarabb próbálkozás volt, sikertelenségét leginkább ennek köszönhette, s nem az igény lankadásának. Napjainkban is több fejlesztés folyik a témát feldolgozandó, melyek közül először a Pirates of the Burning Sea fog megérkezni (a nemrég bejelentett késés ellenére is), majd az MMORPG lázat segítségül hívván szintén a film alapján készülő PotC Online zárja az eddig ismertetett kalózosdi sort.

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	04

Újabb "adjuk el egy jól csengő névvel a hulladékot" feldolgozás, bűn pénzt kiadni érte.



RBALY

PRO:
+ Zene
+ Karaktermodellek

KONTRA:
- Minden más

5.0

ÖSSZEGZÉS: Szót se érdemel, ha filmadaptáció kell, ott vannak Póki kalandjai, vagy bármi más, csak ezt ne.

GÉPIGÉNY: CPU: P4 1.6 GHZ, RAM: 256 MB, HDD: 1.2 GB, VGA: 128 MB

PIRATES OF THE CARIBBEAN	76/
SID MEIERS'S PIRATES!	92/
TORTUGA: TT	48/

Megjelent az új CHIP!
300 program a DVD-n
10 halálos PC-s hiba
CHIP
TESZT: 140 USB-s pendrive
Ingyen Internet & telefon
Így törik fel a WLAN-okat Magyarországon
Tökéletes tűzfal
Vista-pánik
HDD tévhitek
Tökéletes védelem
TESZT: Új DirectX10-es kártyák
MS Office 2007 60 napos próbaverzió!
INTERNET ÉS TELEFON EGYÜTT
ÍGY TÖRIK FEL A WLAN-OKAT MAGYARORSZÁGON
10 halálos PC-s hiba
teszt:
140 usb-s pendrive
TÖKÉLETES TŰZFAL
HDD tévhitek
Vista pánik
További tesztek megújult weboldalunkon: www.chiponline.hu
CHIP ONLINE hu

GAINWARD
BEYOND YOUR SENSES
A minőség nem jelent egyet a magas árral!
8576-BLISS 8800Ultra 768MB GS/GT
NVIDIA GeForce 8800Ultra
612 MHz GPU
768MB DDR3 memória
PCI-Express / SLi
Dual Dvi + Vga + HDTV-Out
Vista kompatibilitás
Expertool (+10-30% teljesítmény)
8347-BLISS 8800GTS 320MB GS DVI-DVI
NVIDIA GeForce 8800GTS
550 MHz GPU
320MB 1.1ns DDR3 memória
PCI-Express / SLi
Dvi + Dvi + Video-Out
Vista kompatibilitás
Expertool (+10-30% telj.)
8507-BLISS 8500GT 256 Golden Sample
NVIDIA GeForce 8500GT
600 MHz GPU
256MB 1.4ns DDR3 memória
PCI-Express / SLi
Dvi + Dvi + Video-Out
Expertool (+10-30% teljesítmény)
Vista kompatibilitás
8286-BLISS 7600GS 256MB TV-DVI GS
NVIDIA GeForce 7600GS
450+ MHz GPU
256MB 1.6ns DDR3 memória
AGP 8x felület
Dvi + Vga + Video-Out
SLi kompatibilitás
Expertool (+10-30% telj.)
8460-BLISS 8600GTS 256 TV Dual DVI
NVIDIA GeForce 8600GTS
725+ MHz GPU
256MB DDR3 memória
PCI-Express / SLi
Dual Dvi + Vga + Video-Out
Expertool (+10-30% teljesítmény)
Vista kompatibilitás
8606-BLISS 8600GT 512 TV Dual DVI
NVIDIA GeForce 8600GT
600+ MHz GPU
512MB DDR3 memória
PCI-Express / SLi
Dual Dvi + Vga + Video-Out
DirectX 10/Vista kompatibilitás
Golden Sample sorozat: minimum 10-15%-kal gyorsabb, mint a standard többi kártya
GoesLikeHell sorozat: minimum 20-25%-kal gyorsabb, mint a standard többi kártya
GARANCIA 3 év
Gyárilag tuningolt kártyák 3 év garanciával!
Mercury Magyarország Kft. 1131 Budapest, Dolmány utca 14. tel.: 221 3020, 273 1152 www.gainward.hu

SPIDER MAN 3

fejlesztő > *Treyarch* kiadó > *Beenox* web > *www.sm3thegame.com*

A Pókember 3 film után meglehetősen félve ültünk le a játékadaptáció mellé, ám azt kell mondanunk, a játék sokkal inkább helyt áll, mint maga a mozifilm. Ez persze köszönhető annak is, hogy a portokra szakosodott Beenox a Treyarch által készített Xbox verziót ültette át PC-re, és nem a rettentő gyenge PS2-es változat volt az alap.

Még mielőtt belevágnánk a tesztbe, szögezzük le: a játék egy konzolport, annak minden hibájával és nyűgjével együtt, ami egyrészt a játék megszokott PC-s eszközökkel való kezelésében, másrészt a gépigényben érhető tetten. Erre azért hívnám fel a figyelmet az elején, hogy a folytatásban ne kelljen az ebből fakadó apróságokkal foglakozni. Ahogy azt már a hasonszőrű alkotások kapcsán megszokhattuk (és itt elég csak a korábbi Pókemekre gondolni) az irányítás billentyűzetről egy kisebb katasztrófa, élvezetesen csak akkor lehet haladni, ha pókszerűen minimum négy kezünk van, vagy ha rendelkezünk egy tök alap kontrollerrel. Ha ez utóbbi megvan, sokkal kevesebbszer emlékezünk meg a fejlesztők felmenőiről, mint a klaviatúrás/egeres szenvedés esetében. Hardver szempontjából bizony az optimalizálás sem sikerült túl fényesre, tehát készüljünk fel arra, hogy élvezhető látvánnyal csupán bika erős gépen találkozhatunk, az ajánlott gépigényen éppen, hogy megmozdul.

KEZIT PÓKOLOM

A bevezetőben említett alapvető siralmak ellenére a Spider-Man 3 igenis jó játék. Ha egy kicsit ráérzünk a kezelésre, és eltöltöttünk vele aktív egy órát, és még mindig nem unjuk, akkor megtörtént a nagyszerű egymásra találás és indulhat a szórakozás. Egyrészt itt van ugye Pók barátunk, akinél szimpatikusabb figurát messzi vidéken nem találhatunk, és itt van mellé a lemodellezett Nagyalma, Manhattan szigete, ahol kényünkre-kedvünkre hintázhatunk jobbra-balra. Bár túlzás lenne azt állítani, hogy nem állhatja utunkat semmit (ilyenek a vízzel jelölt pályaszélek), a város igen nagyra sikeredett, és már csak az rengeteg időt vesz igénybe, ha úgy istenesen fel szeretnénk fedezni. A hálóhintázás pókként remek érzés, és mindemellé még társul a látvány is, ami megfelelő vason igen kellemes élménnyel szolgál. A hangulat tehát adott, talán soha sem volt még ennyire jó Pókembernek lenni, és szabadon garázdálkodni a felhőkarcolók között.

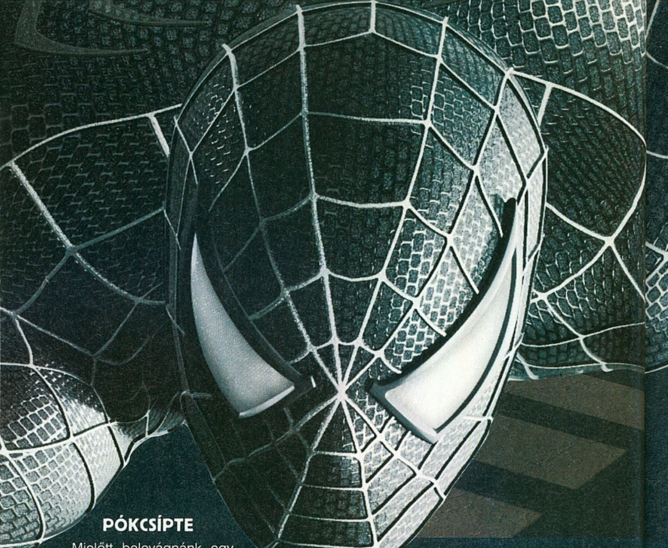
HIHETETLEN, DE A JÁTÉK MAGA SOKKAL PÓKOSABB HANGULATOT NYÚJT MINT A HÁRMAS SZÁMMAL MOZIKBA KERÜLT FOLYTATÁS...

REJTÉLY

Legnagyobb megdöbbenésünkre a Pókember 3 újabb bevételi rekordokat döntött. Ebből is látszik, hogy a minőség és a pénz nem járnak kéz a kézben.

KUKACOK A NAGYALMÁBAN

Bizony, bizony jól olvastátok: szabadon. Nincs ugyanis kötött játékmenet, a „történetbe" akkor kapcsolódunk be, amikor akarunk, és akkor szállunk ki belőle, mikor úri kedvünk éppen úgy hozza. Ha éppen olyanunk van, akkor tenghetünk-lenghetünk a városban, hajkurászhatjuk a véletlen számban felbukkanó apró questeket, rászállhatunk az éppen randalírozó bandákra, vagy ha nagyon vágyunk valami főgonoszra, akkor kiválaszthatunk egyet a főbb szálak közül és indulhat a kaland. Kicsit fentebb nem véletlenül került idézőjelbe a történet, hiszen konkrétan erről nem nagyon beszélhetünk. Bár akadnak kapcsolódási pontok a filmmel, a játék csak nagy vonalakban követi azt, találkozhatunk a filmben látott ellenekkel, de maga a játék további gonoszokkal (Gyík, Elektro…) is boldogít minket. Tíz nagyobb szál van, és bár ha nagyon akarjuk, tekinthetjük ezeket összekapcsolódó elemeknek, az igazság az, hogy a Spider-Man 3 teljes mértékben freestyle, nincs benne egy kifejezett fővonal. Lesz csetepaté Venommal, Homokemberrel, az új Manóval, lesz fekete ruha is, de ez valójában nem alkot központi egészet. Hogy ez baj-e, azt mindenkinek magának kell eldöntenie, mi általában az elkülönülő fősodor mellé teszszük le a voksunkat. A különböző szálakat a város térképén lehet felcsippenteni, és egy-egy teljesített küldetés kö-



PÓK PAPÍRON

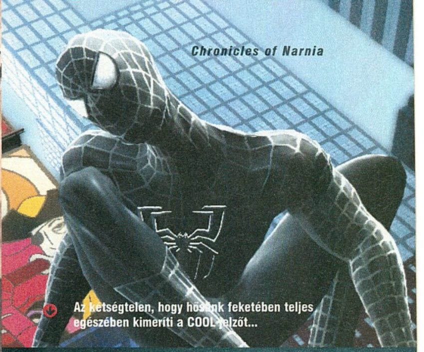
Pókember már 1963 óta van jelen a képregénypiacon, az Amazing Spider-Man jelenleg az 530-ig számnál tart és mellette megjelenik még a Sensational Spider-Man, a Friendly Neigborhood Spider-Man, az Ultimate Spider-Man a Marvel Adventures Spider-Man. Emellett hősünk tagja az Új Bosszú Angyalainak (New Avengers) és számos egyéb minisorozat szereplője. A legmeglepőbb a jelenleg is futó történetszálban, hogy Peter egy Marvel Univerzumban lezajlott esemény hatására (Civil War) felfedte a kilétét és jelenleg mindenki tudja, hogy Parker és Pókember ugyanaz a személy. Idehaza jelenleg két Pókember füzet jelenik meg havonta: a Csodálatos Pókember (a Ultimate Spider-Man alapján) és a Hihetetlen Pókember (az Amazing Spider-Man alapján), és nem is vagyunk olyan nagyon lemaradva az amerikai kiadásokhoz képest.

vető-en csekkolhatjuk, hogy hol bukkan fel egy-egy újabb megmérettetés. Ugyanezen helyen lőhetjük be a városban tevékenykedő bandákat és a különböző ügyességi feladatokat.

PÓKCSÍPTE

Mielőtt belevágnánk egy komolyabb főgonosz fonalába, mindenképpen érdemes egy kicsit edződni a város kisebb küldetésein, beszerezni a különböző kombinációkat és begyakorolni azokat. Szerencsére pókunk számos jófajta kombóval meg lett ajándékozva, így elég látványos harcokat tudunk prezentálni, akár egészen az égig püfölve az ellent. Az mondjuk kicsit frusztráló tud lenni, hogy a harc olykor totális káoszba fullad, főleg ha sokan vesznek körül, Pókunk ugrik jobbra-balra és még véletlenül sem azt kaszálja el, akit kiszemeltünk. Ezt olykor übereli a megbolonduló kamera, amely képes felvenni a létező legostobább szöget, hogy még véletlenül se láthassuk át, éppen mi a helyzet. Ettől eltekintve a csata szórakoztató, főleg ha megspékeljük a lassítással, amit megfelelő időben egy sárga ikon jelez a gonoszok feje felett. A megfelelő billentyűt (gombot a gamepadon) lenyomva az idő belassul és újabb reflexmozdulattal elhívhatjuk a speciális sorozatot, majd gyönyörködhetünk a bullet-time látványban, amint hősünk a lehető legcifrább módon küldi padlóra aktuális ellenfelét. Ez persze még nem minden, hiszen van még az adrenalinakció is, amit tömeges verekedések során lehet előhívni, ha hősünk szintje eléri a megfelelő pontot, akkor aktiválódik a lehetőség, amit előhívva hatalmas tarolás kezdődik és senki nem marad állva a közelünkben. Ha esetleg ráununk a harcra, és szimpla szórakozásra, kihívásra vágyunk, a program rengeteg minijátékot rejt (lásd a térképen), amelyek egyrészt fejlesztik a technikánkat, adogatják a bónuszokat. másrészt elég hosszú időre képesek lekötni az egyszeri játékost. Aztán itt van még a filmben hangsúlyos szerepet kapó fekete pókru-

Nincs is jobb, mint egy kis tánci a levegőben a kissé darabos Homokemberrel...



Az kétségtelen, hogy hősünk feketében teljes egészében kimeríti a COOL-jelzőt...

ha is, amit természetesen egy idő után a játékban is megszerezhetünk és magunkra ölthetünk, s a cool látványon túl kicsit rá is segít hősünkre, már ami az erejét és gyorsaságát illeti.

FILMES KÖZEG

Ahogy azt már a korábbi adaptációkból megszokhattuk, a hangokat ezúttal is a film főbb karakterei adják a játékhoz, ám ezúttal nem leltük nagy örömünket benne, hiszen a lerendelt jelenetek szinkronja, és a játék közben be-benyögött egy-egy mondatok színvonala nem üti meg a kívánt minőséget. Fásult és meglehetősen unott szövegeket kapunk, amik elsőre talán még elmennek, de több órányi játék után már inkább idegesítőek, mintsem szórakoztatóak. Ugyanígy a felvezető mozik is csak elsőre kötik le a figyelmünket, a folytatásban már alig várjuk, hogy túllegyünk rajtuk, lévén nem nagyon sikerül túllépni a sablonokon, az egész csak fölösleges körítés, aminek vajmi keveset ad hozzá a szórakozási faktorhoz. Ebből a szempontból sokkal jobban jártunk volna, ha csak simán egy Pókember játékot kapunk, és nem a filmes marketinget erőltetik rá az egyébként önmagában is működőképes koncepcióra.

BEHÁLÓZVA

Összességében elmondhatjuk – ha a portolás buktatóit kihagyjuk –, hogy szórakoztató és hosszú távon is figyelmet érdemlő játék lett a Spider-Man 3., még ha nem is válik belőle sokat emlegetett klasszikus. A Pókember hangulat tökéletesen átjön, a hálóhintázás remek és a különböző „játékmódok" is képesek lekötni az embert, és nem csak a Pókrajongókat.

NEM TÖKÉLETES, DE JÓ SZÓRAKOZÁS, EGY KONKRÉT TÖRTÉNETTEL TALÁN MÉG ENNÉL IS JOBBAN SIKERÜLHETETT VOLNA!

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Porthoz képest remek alkotás, ami képes magával ragadni az embert és valódi Pókember hangulatot csempészni a monitor köré.

BATE

PRO:
+ Korrekt grafika
+ Hálóhinta
+ Szabadság
+ Pókember
+ Pókember
+ Pókember...

KONTRA:
- Porthibák
- Hangok és szinkron
- Irányítás csak gamepaddal

7.4

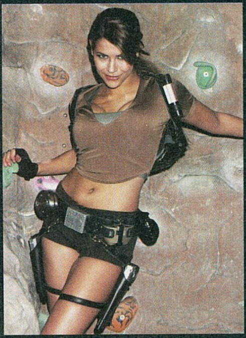
ÖSSZEGZÉS: Kellemes játék, ami után csak reménykedhetünk, hogy egyszer végre készül egy rendes pók, ami még ezt is felülmúlja.

GÉPIGÉNY: P4 2.8 GHz, 1024 MB RAM, 256 MB VRAM (T&L, Shader Model 3.0), 5 GB HDD

SPIDER-MAN	66%
SPIDER-MAN 2	50%
ULTIMATE SPIDER-MAN	71%

1996

„Lara Croft karakterének megalkotása valódi forradalom volt 1996-ban. Te mit néztél volna szívesebben hosszú órákon keresztül: egy izzadt férfi felsőtestet, egy sündisznó (Sonic) vagy vízvezeték szerelő (Mario) hátsóját vagy egy formás női feneket?" – Toby Gard, az első Tomb Raider atyja.



Adebibe 96-ban még minden bizonnyal kiskorú volt...

Lara baba régi fénye a modern igényekhez igazítva

írta · GregS

Tomb Raider ANNIVERSARY

fejlesztő > Crystal Dinamics kiadó > SCI/Eidos web > www.tombraider.com

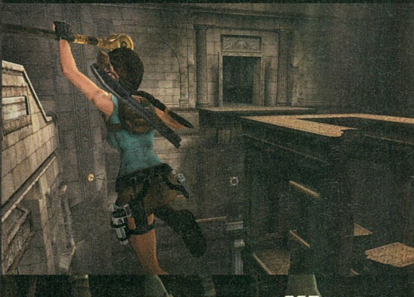
A Crystal Dynamics csapata jórészt egyedi Legacy of Kain sorozatával – Blood Omen, Soul Reaver – vívott ki magának elismerést, de ők alkották meg kerek tíz éve a két zseniális Pandenomium platformjátékot is. San Francisco-ban székelnek, 1998 óta az Eidos tulajdonát képezik: valószínűleg ők sem bánták meg, hogy az előző Tomb Raider részt rájuk bízták végül.

Na ne majomkodjunk már. Nekem itt komoly dolgom van srácok...

Főnixmadárként támadt fel hamvaiból tavaly nyáron a Tomb Raider sorozat. Bár a negyedik részig is érték kritikák az évente jelentkező, stílust teremtő játékot, amit az Angel of Darkness-szel és a TR: Chronicles-szel műveltek, az a rajongók és a szaksajtó egyöntetű állásfoglalása szerint is kritikán aluli volt. Az ötlettelen, unalmas pályatervezés és a csupa, TR világába egyáltalán nem passzoló játékmenetbeli újítás teljesen eljátszották a sorozat jó hírét, és talán már csak emlékeinkben (álmainkban?) élne Lara Croft karaktere, ha nem jött volna a Crystal Dynamics csapata. Visszanyúlva a gyökerekhez, a legelső részekben megszokott játékmenetet csak apró, ámde frappáns ötletekkel bővítve és gyönyörű grafikus motorral megtámogatva visszahozták a régi TR-ek hangulatát. Lara Croft feltámadt –, de nem gondoltuk, hogy most kezd majd csak igazán élni, sőt gondolkodni is...

NÉZZ, LÁSS, GONDOLKOZZ!

Az Anniversary Lara Croft tízéves évfordulójának apropóján a stílusteremtő első TR résznek a kor technikai színvonalára hozott egyszerű felújítása lett volna. Az eredeti tervek szerint mind a játékmenet és a pályák is egy az egyben az idén tizenegy éves első rész bithű másolatai lettek volna a Legend csilli-villi grafikájával, és egy-két apróssággal megtámogatva. A fejlesztők végül igen homályosan csak annyit nyilatkoztak, csak nagyon nagy vonalakban követik az alapjáték konkrét tartalmát, inkább annak hangulatának visszaadása a céljuk. Hogyan is néz ez ki a gyakorlatban? A játékmechanizmus, Lara mozgásrepertoárja csaknem teljesen megegyezik a Legend nagyszerű rendszerével, egyedül a lassítás mód alakult át némiképp és az eddig is többfunkciós kivethető csáklyánk bővült még egy móddal: magunk fölé egy kampóba beakasztva, hosszú kötelének segítségével száznyolcvan fokban futkározhatunk a falon, lendületet vehetünk róla, mely által új helyek nyílnak meg előttünk. Na de hol is?



Tudtad?

Tudtad-e, hogy az első TR-t megalkotó Core csapata alig hat főből állt?
Hogy Lara bebarangolható otthonát a játékban a fejlesztők akkori munkahelyi épületéről formázták meg?
Hogy a TR 1 volt az első videojáték, amiről a nem gaming témájú magazinok is rendszeresen cikkeztek?
Hogy Lara neve az eredeti tervek szerint Laura Cruz lett volna?
Hogy Lara legendásan nagy mellmérete a puszta véletlennek köszönhető? A sorozat megalkotója, Toby Gard véletlenül rossz beállítást adott meg a karaktermodellező programban, de mivel mind a hat csapattagnak jobban tetszett így, meghagyták.
+1 Hogy Lara fent van a myspace és iwiw közösségi portálokon, utóbbin a PC Guru ismerőse?

Bár a helyszínek ugyanazok, csak néhány emlékezetes motívum maradt meg, a szobák, termek pedig csak legfeljebb nagyvonalakban emlékeztethetik a teljes TR szériát félévente végigjátszó fanatikusokat, vagy a hozzám hasonló kotnyeles cikkírókat az első Tomb Raiderre. Ez persze nem is csoda, hisz azért eléggé mások a Legendben, ennek folytán az Anniversaryban is Lara lehetőségei. Kúszhatunk, mászhatunk, csimpaszkodhatunk, hatalmasakat ugorhatunk, csáklyánkkal pedig Indiana Jones-t megszégyenítő tarzanozásra, vagy tárgyak mozgatására is képesek vagyunk.

MEGLEPETÉS SZÜLINAPRA

Eddig semmi meglepő, attól viszont dobtam egy mellest, pardon, hátast, hogy azonos mozgáslehetőségekkel is milyen egészen más jellegű játékot készítettek a fiúk. Nyoma sincs a Legend 100%-ban lineáris, mindig egyértelmű megoldást kínáló megmérettetéseinek. A hatalmas termekben, millió kiszögelést, párkányt, oszlopot látva messze nem egyértelmű, hogy akkor most honnan hova is kéne eljutnunk, nem is beszélve arról hogy gyakran vízszinteket is állítgathatunk, vagy egy részcél elérésével, mondjuk egy hatalmas szobor összedöntésével teljesen megváltoztathatjuk lehetőségeinket. Nagyot tévedünk, ha azt gondoljuk, úgyis mindennek van valamilyen jelentősége, nem véletlenül került oda, ahova egy kiszögelés vagy doboz, így logikusan kikövetkeztethető mindig a tovább út. Lehet, hogy egy bizonyos rudat, párkányt csak később tudunk eredményesen felhasználni, vagy esetleg csak a „visszaútnál" lesz jelentősége. Igen, az Anniversaryban gyakran kell egy utat kétszer megtennünk, mivel rendszerint egy teremből több ajtó, folyosó vezet tovább, melyek végén megtalálható valamennyi feladatot megoldva nyithatjuk csak meg az igazi további utat a főterembe. A talányok nehézsége pont ideális, logikus vaslogikával és éles szemmel mindenre rá lehet jönni, és szörnyen jó érzés rádöbbenni az utólag teljesen ésszerű megoldásra. Egy dolog piszkít bele csak alaposan a levesbe: egyszerűen nem látni továbbra sem, melyek azok a helyek, ahol tényleg meg lehet kapaszkodni: 100%-osan ugyanolyannak látszó felületek egyszer megragadhatók, másszor káromkodásáradat közepette zuhanunk egy-egy próbálkozás után a mélybe.

AI '96, GRAFIKA 2006

Az AI teljesen a 96-os TR részt idézi, azaz szinte nincs is. A tényleg változatos vadállatok teljesen kiszámítható módon próbálgatnak ránk vetődni, ami elől nagyon könnyű kitérni. Hab a tortán, hogy továbbra se képesek minimális szintkülönbséget sem áthidalni: bármelyik kiszögelésre felmászva lemészárolhatjuk őket, még mozdulni, menekülni se fognak.
A grafika a Legend motorjának köszönhetően továbbra is szép, stílusos, de semmi lehengerlő, főleg hogy ezúttal az extra nagy felbontású textúrákat is nélkülöznünk kell az Xbox360 verzió hiányában – cserébe szinte bármilyen gépen normális sebességgel futtatható. Zene sajnos csak néha csendül fel, de akkor gyönyörű nagyzenekari darabok pumpálják az adrenalint – a szinkron és az egész történet viszont az átlagos szintet sem haladja meg.

MÉLTÓ RÉGI NAGYHÍRÉHEZ

Az Anniversary az ígéreteket betartva tényleg főleg a régi, nehéz TR részek kedvelőinek készült. Szuper feladványok, ötletes, egyre nehezedő pályák, misztikus hangulat: a türelmes, igazi sikerélményre vágyó játékosoknak vétek lenne kihagyniuk. Az érthetetlen hibák ellenére remek feldolgozás: tűkön ülve várjuk, mit képes igazi folytatás gyanánt összehozni a Crystal Dynamics csapata.

pc guru

GRAFIKA	08	
ZENE	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	09	

A Tomb Raider és vele Lara Croft újra a régi: fejtörők és gyenge AI. Semmi nem tökéletes, de a játékélmény újra megvan, a '96-os változat' szerelmeseinek kihagyhatatlan.

GREG5

PRO:
+ Szuper fejtörők
+ Jó pár napig kitart
+ Ötletes, változatos pályatervezés

KONTRA:
- Borzasztó mesterséges intelligencia
- Érthetetlen korlátozások, behatároltság

8.8

ÖSSZEGZÉS: Annyi év után végre egy vérbeli feladványokban bővelkedő, kihívást jelentő Tomb Raider rész.

GÉPIGÉNY: PIV 1.5GHZ, 64MB D3D, 512MB RAM

TOMB RAIDER LEGEND	78/
TR: THE ANGEL OF DARKNESS	65/
TOMB RAIDER	85/

LARA CROFT NYOMÁBAN
JÁTÉKADAPTÁCIÓK A VÁSZNON

Bár már a Tomb Raider csinős főhőse, Lara Croft mozgóképes megjelenése előtt is láthattunk játék alapján készült filmeket a vásznon (Mortal Kombat, Street Fighter) mégiscsak azt kell mondanunk, hogy az Angelina Jolie főszereplésével készült és egy folytatást is megért kalandok voltak azok, amelyek elindították a mostanra lavinaszerű játékadaptációs kedvet. Nem meglepő módon a legtöbb felvásárolt megfilmesítési jog az akciójátékokat érinti, így papíron már megkezdődtek a Splinter Cell (2010), a Halo (2009), a Far Cry (2008) munkálatai, azonban mindezekről olyan kevéske információ látott még napvilágot, hogy kár is lenne rájuk szót pazarolni. Lássuk inkább azokat, amelyek akár pár hónapon belül megtekinthetőek lesznek a mozitermekben.

RESIDENT EVIL

Az említett, egyenlőre a jövő homályába vesző alkotásokkal ellentétben már szinte kézzelfogható a Resident Evil harmadik része, amely az

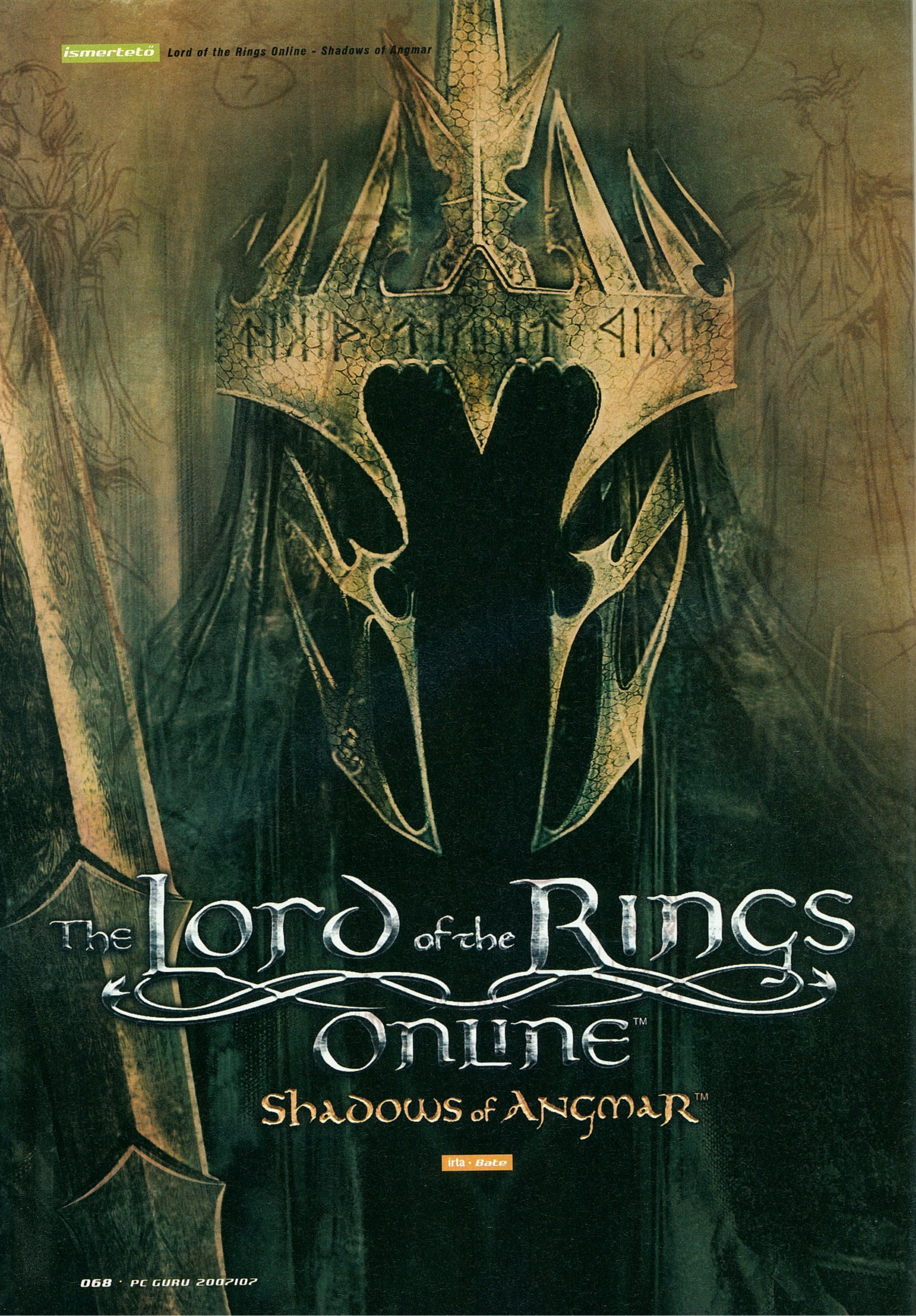
Extinction alcímmel debütál szeptemberben az amerikai mozikban. A főszereplő ezúttal is Milla Jovovich, aki Racoon City túlélőivel menekül a nevadai sivatagban, s ahogy az már a második rész végén is sejthető volt, számtalan csavar és bonyodalom várja majd az Alice-ért rajongó mozilátogatókat. A rendezést a jobbára ismeretlen Russel Mulcahy vállalta magára, és csak bizakodhatunk, hogy a trilógia harmadik darabja is legalább olyan akció dús és pörgős lesz, mint az elődei.

HITMAN

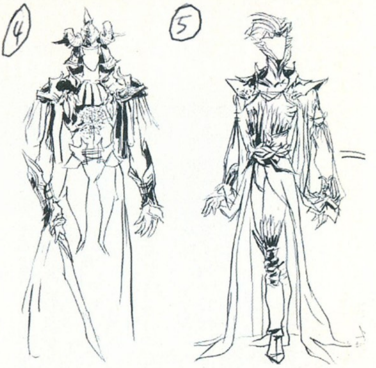
Biztatónak tűnik a Hitman feldolgozása, ami – ha hinni lehet az információknak – már idén, méghozzá októberben belőheti magát a filmszínházakba. A rendezési feladatokat az eddig komolyabb munkákkal nem jeleskedő Xavier Gens látja el, a 47-es ügynök szerepében pedig Timothy Olyphantot köszönthetjük, aki még a Hitman előtt fel fog tűnni a Die Hard legújabb részében, egyébként pedig főleg sorozatokból (Deadwood, My name is Eral) és kevésbé sikeres filmekből (Álomcsapda, Mindenen túl) lehet ismerős. A történet nem követi hűen a játék cselekményét, helyet kapnak benne politikai konspirációk, színre lép az orosz hadsereg és az Interpol, és természetesen találkozhatunk majd a titokzatos „Ügynökséggel" is.

PRINCE OF PERSIA

Ahhoz képest, hogy elvileg már 2008-ban a mozikban köszönthetjük a herceget, elég lassacskán csordogálnak a biztos információk a filmmel kapcsolatban. Ami mindenképpen pozitív – és mostanra szinte 100% –, hogy a rendezést Michael Bay látja majd el, ami ha másra nem is, a látványos akcióra mindenképpen garanciát jelent. Ami további kedvező előjel, hogy a produkció Jerry Bruckheimer cégének égisze alatt készül, tehát bizonyos, hogy a producerzseni keze is benne lesz a dologban, tőle pedig nagyon rossz munkákat eddig nem igen láthattunk. A történet még meglehetősen homályos, ám olybá tűnik – hiába Sands of Time a munka címe – egy riválís herceg már ebben az epizódban színre fog lépni. Hősünk szerepére Charlie Clausen lett felkérve, aki Timothy Olypanthoz hasonlóan ez ideig főleg sorozatokban brillírozott.

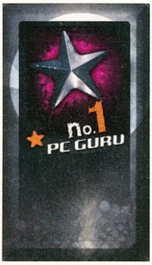


írta · Bate



A Turbine számára nem ismeretlen a MMO-k világa, hiszen nekik köszönhetjük az Asheron's Call szériát és a Dungeons and Dragons Online-t is. Ezen netes játszóterekről megoszlik az emberek véleménye, az azonban bizonyos, hogy a fejlesztőknek jót tett az ilyen terű előélet, hiszen a Gyűrűk Ura világában játszódó legújabb fejlesztésük bizony rezgés nélkül hozza a magas lécet.

Akárhogy is nézzük, lassan Dunát (vagy nemzettől függően bármilyen nagyobbacska folyót) lehetne rekeszteni a különböző online világokkal és a fejlesztésekről szóló hírek egyre csak érkeznek, az ember lassan már el sem tudja képzelni, hogy van-e annyi ember a föld kerekén, amennyi képes lenne feltölteni (és eltartani) ennyi szoftvert. A szaporodás persze azt hozza magával, hogy csak a legjobbak maradhatnak életben, s megannyi játékkal töltött órát követően nyugodtan állíthatjuk: a Lord of the Rings Online ott lesz ebben a szűk rétegben.



KÖZÉPFÖLDÉN JÁRTAM...

Miről ismerszik meg ugyanis a jó játék? A képlet felettébb egyszerű, hiszen elég csak az óránkra pislantanunk egy-egy gém aktuális „tesztelése" közben, és ha elkerekedett szemekkel vesszük észre, hogy már órák óta fel sem álltunk, akkor bizony a játék beszippantott, ami csak azt jelentheti, hogy a fejlesztők megfelelő irányba tekerték a rendelkezésükre álló biteket. Márpedig a LOTRO ilyen, közös játékaink során Grath-tel rendre az idő hihetetlen gyors múlását értük tetten. Kezdő lépésként karaktert alkottunk, választottunk lehet ember, elf, hobbit vagy éppen törpe.

Csapatban kalandozni természetesen sokkal nagyobb élmény, mint egyedül!

Kasztok tekintetében hasonló a választék, mint a WoW-ban, csak még inkább a sokszereplős instance-ok egyes szerepeire van kihegyezve a dolog. Van itt tipikus sebzésbíró, a szörnyeket magán tartó tank (guardian), van gyógyító-buffoló karakter (minstrel), van, aki szörnyeket tud befogni (érdekes módon nem az ipari sebzés leadására képes vadász, hanem a loremaster nevű figurák), és persze van lopakodós-zárnyitós karakter is, akit itt éppen nem rogue, hanem burglar néven ismernek. Az utolsó két kaszt a közelharci sebzést osztó, két kardot lóbáló champion, illetve a saját emberi segéddel rendelkező captain.

Az első betöltést követően azonnal egy instance küldetés közepében találjuk magunkat (karakterválasztásunktól függően Középfölde eltérő területein kezdve), amely során elsajátíthatjuk az alapokat, majd ha teljesítjük a minimális követelményeket, máris a kalandozóktól népes szabad világban találjuk magunkat. A kezdéshez hasonló instance a későbbiek során is sűrűn elő fog fordulni a játékban, ezek a sajátos, főként a könyvből ismerős eseményeket felelevenítő küldetések elmaradhatatlan részei a LOTRO történetközpontúságának.

...KALANDOT TALÁLTAM

Bár szabadon garázdálkodhatunk a gyönyörű vidéken, karakterünk egy komoly történetet követ végig, amit kényünk-kedvünk szerint gazdagíthatunk különböző lépten-nyomon megszerezhető küldetésekkel. Kezdetben csupán gyűjtögetős, levadászós questek kerülnek az utunkba, ám a Gyűrűk Ura világa nem merül ki a „menj és gyilkolj" kalandokban, előbb-utóbb

szörnybőrben

Bár klasszikus értelemben vett játékosok közti harc, PvP nincs a játékban, egy kis csavarral ez mégiscsak elérhető. Amint elérjük a tizedik szintet, lehetővé válik szörny-karakterek (ork, urukhai, pók, warg) indítása, és ezekkel egy instance-ban megküzdhetünk a Szabad Nép fiai ellen. Kapunk küldetéseket, kell területeket foglalni, és szörnyeinket még fejleszteni is lehet. Ráadásul nem csak gépi ellenfelek ellen lehet megmérkőzni, hanem a 40. szintnél fejlettebb „igazi" karakterek ellen is. A sok gyilkolással Renown vagy Infamy pontokat szerezhetünk (attól függően, hogy melyik oldalon veszünk részt a harcban), melyekkel különféle rangokat szerezhetünk.

sasa véleménye

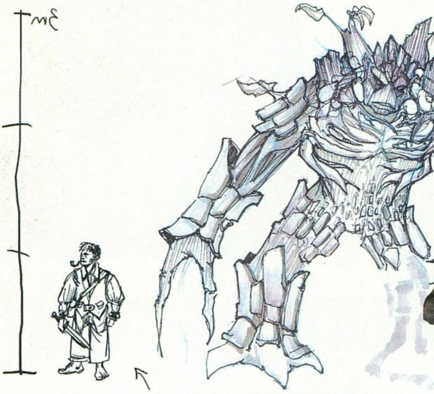
Anno a World of Warcraft volt az első MMORPG, ami magába szívott. Addig el sem tudtam képzelni, hogy egy online világban napi akár öt órát bolyongva irtsam az ellent. Hála istennek én, ha nem is túl könnyen, de ki tudtam szállni a mókuskerékből. Akkor megfogadtam, hogy soha többet nem ülök le MMO mellé. A LOTR Online megjelenésekor azonban megszegtem a fogadalmamat. A LOTR ugyanis jó, sőt nagyon jó. Lényegében ugyanaz, mint a WOW, (talán a sztoriszál erősebb, így egyedül játszva jobban lekötött, mint a Blizzard aranytojást tojó tyúkja) csak a világ más. Van, akinek ez kevés, van, aki többet várt, van, aki a WoW után csak legyint rá, én azonban biztos vagyok benne, hogy sikerjátékkal van dolgunk, mint ahogy abban is, hogy legalább húszas szintig fel fogom tápolni a karakteremet. Próbáld ki, merülj el benne... akkor is, ha addikt WoW függő vagy!

Hobbitként az élet nem olyan szórakoztató, mint ahogy az a "Nagykönyvben" meg van írva...

számos több szereplőn, sőt több vidéken átívelő epikus szálakra is sor kerül. A sztorit előrevivő kalandok során általában egyedül leszünk, ezek mindig instance-okban játszódnak. Így aztán Gandalf vagy Aragorn nem fog csak úgy megjelenni Bríben vagy Völgyzugolyban, hanem velük csak privátban találkozhatunk, megoldjuk a feladataikat, majd visszatérünk a közös világba.

Egyébként a játékba messze nem került bele egész Középfölde, csak a kontinens északnyugati csücske, a Megyétől Angmarig, Erebortól Völgyzugolyig. A többi részt az évente tervezett nagy kiegészítőkkel akarják bevonni, melyek a Gyűrű Szövetségének útját követik majd nyomon: Rhovanion, Rohan, Gondor és végül Mordor sorrendben. Amíg megjelennek, talán el is érjük a maximálisan 50-es szintet...

A játék legnagyobb erőssége, hogy egy szem játékosként is kiválóan érzi benne magát az ember, ám utunk során mindenképpen szembekerülünk majd olyan eseményekkel, amelyeket önerőből nem tudunk teljesíteni, így szükségünk lesz rá, hogy partit, azaz itteni szóhasználatban szövetséget alapítsunk barátainkkal, vagy összeálljunk az éppen az adott térségben lézengő egyéb online egyedekkel. A közös kalandozás természetesen már sokkal élvezetesebb, mint a magányos farkas lét, könnyen rá is szokik az ember, hogy besegítsen bol-dog-boldogtalannak, esetleg közösen oldjon meg questeket. Ebben az esetben a tapasztalati pont eloszlik



Különféle szerzetekből nincsen hiány, Frodó kalandjai kismiskák lesznek a mieinkhez képest!

és persze a különböző tárgyak is „sorsolás” útján kerülnek gazdáikhoz. Ha már összeszoktunk, vagy barátaink is velünk együtt kalandoznak előttünk a lehetőség a klánalapításra is, hogy onnantól szoros egységben képviseljük Középfölde érdekeit.

TANULNI, TANULNI, TANULNI...

Kalandjaink során különböző kézművességeket tanulhatunk el a városokban tartózkodó mesterektől, ezek egyrészt olykor nélkülözhetetlenek egy-egy küldetés teljesítéséhez, másrészt segítségükkel (és a Középfölde-szerte található eszközökkel) mindenféle cuccokat, főzeteket gyárthatunk magunknak, ezzel is feldobva az egyébként sem lapos játékmenetet. A játék egyik nagy erénye, hogy nem csupán a küldetések teljesítését jutalmazza tapasztalati pontokkal, hanem már magát a tényt is, ha az ember keresztbe-kasul vándorolja az elébe táruló környéket. Ha ugyanis egy adott környéken, vagy magán egész

szen megfelelő farkas, pók, goblin, vagy bármi más lénytípus eliminálása után csupa-csupa hangzatos címmel (pl. hálóromboló, farkas szelídítő) bővíthetjük repertoárunkat (a velük járó képességbónuszokról nem is beszélve).

Szintlépéseket követően (amelyek a bőkezű questek okán hamar bekövetkeznek), a World of Warcrafthoz hasonlóan a kasztokhoz tartozó mesterektől szerezhetünk új képességeket, illetve a korábban említett címekkel járó bónuszokat bárdokkal „énekeltethetjük” fel magunkra. Minél több időt töltöttünk a játékban, minél több címet

“ Jött, látott és A GYŰRŰ A HATALMA ALÁ VONT MINKET...”

Középföldén felfedezünk bizonyos meghatározott vidékeket (melyek bizonyos csokrokba vannak gyűjtve, pl. a Megye összes farmja, vagy Bríföld összes ősi oltára), akkor tapasztalati pontokat kapunk, és gazdagabbak leszünk egy-egy „tettel” (deed) is, ami innentől fogva büszkén ott fog állni a nevünk mellett. Természetesen ez áll különböző agresszív lények hentelésére is, hi-

tettünk magunkévá, annál több ilyen nyílik meg előttünk, és ami igazán nagyszerű, hogy ezek sosem véglegesek, az adott céltól függően változtathatjuk őket egy-egy bárd igénybevételével.

A GYŰRŰ HATALMA

A játék számtalan érdemes apróságát még hosszú sorokban lehetne ecsetelni (elvégre MMO-játékról van szó, mely folyamatosan fejlődik – júniusban érkezik például az első ingyenes plusz tartalom), mi azonban elégedjünk meg annyival, hogy a változatos küldetések, a folyamatos játékra és felfedezésre inspiráló történet és címrendszer a Gyűrűk Ura világgal nyakon öntve olyan játékélményt garantál, ami könnyedén rabul ejti az embert, és megfelelő önkontroll hiányában nem is ereszt. Sokan fanyalognak, hogy csakis a hősi oldalon kalandozhatnak, így nincs lehetőség igazi sem PvP-re, sem a gonosz oldal tesztelésére. Nekik üzenjük, hogy ez nem teljesen van így, elég, ha vetnek egy pillantást a Monster PvP-ről szóló dobozkánkra, amely lerántja a leplet a LOTRO egyik legegyedibb tulajdonságáról. Száz szónak is egy a vége, érdemes kipróbálni Középfölde online világát, képes újat nyújtani még a WoW-hoz képest is, ha pedig szűz kalandozók vagyunk, akik csak most lépnek az online ösvényre, akkor keresve sem találhatnának a Gyűrűk Uránál tökéletesebb kezdetet.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Csodálatos világ (mind tartalmilag, mind kivitelezésben), garantált hangulat, változatos játékmenet, rengeteg küldetés, kihívás: egyszóval tömény szórakozás! Mi kell még?

BATE

PRO:
+ Gyűrűk Ura Világ
+ Változatos játék
+ Történetközpontúság

KONTRA:
- Gyenge zene
- Időgyilkos

9.4

ÖSSZEGZÉS: Van még új az MMO-k napja alatt, a Gyűrűk Ura Online hozzánk is megérkezett és minket bizony teljes egészében meggyőzött.

GÉPIGÉNY: P4 1.8 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 7 GB HDD

WORLD OF WARCRAFT	97/
EVERQUEST 2	78/
D&D ONLINE	79/

Ne keress anyu, megint háborúzni mentem...

Theatre of WAR

fejlesztő > 1C kiadó > Battlefront web > www.battlefront.com irta · G-Vibes

Az 1C legfrissebb alkotása sikerrel lendít túl egy kimeríthetetlennek tetsző játékműfajt mindazokon a határokon, melyeket a konkurens termékek valószínűleg örömmel véglegesítettek volna (értsd: mertek újítani). A Theater of War jött, mi láttuk, és meggyőző.

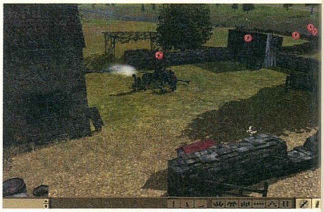
A program büszke ígéretekkel indult útjára, így az elvárható minimum, hogy a kereskedelmi változat emlékezzen korai vállalásaira. A térképek lengyel, német, szovjet, szövetséges és francia oldalról modellezik a Második Világháború fontosabb eseményeit, avagy egyszerre maximum nyolc stratéga mérheti össze felkészültségét egymás ellenében. Reménykedésre ad okot, hogy egy egész rugalmas küldetésszerkesztő is hozzáférhető.

A KIÁLLÍTOTT DARABOK...

A négy év fejlesztői munkáját ködtestében tudó termék szerencsés módon nem csak szállítja ígéreteit, de azokat rengeteg információval is megtámogatja. Az anyag hadtörténészek szimpátiáját is megnyerni képes adatkerettel érkezik, így ha hihetünk az itt hozzáférhető megjelölések pontosságában, – és miért ne tennénk – akkor a játék voltaképpen egyszerre funkcionál háborús szimulációként, és interaktív, hadtörténeti múzeumként. Talán a cucc névválasztása is erre tesz utalást.

A Háború Színháza öt hadjáratra szól, melyek összesen harminc régió valamivel több mint harminc négyzetkilométeres tájmodelljét jelenítik meg. A gigantikus, belátható és bejátszható területeket valós ballisztikai modellel rendelkező egységek nemesítik véresen komoly játéktérré.

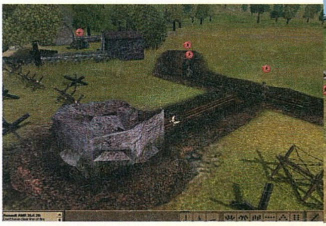
A program alapvetően négy vezérfolyamatból tevődik össze: egységcsoportosítás, az ellenfél vonalainak lazítása, majd előre masírozás. Végül: az első három pont ismétlése. Óriási, egyben üdvös könnyítés, hogy bármikor kimerevíthetjük a játékmenetet, tehát folyamatosan adott a hadi helyzet áttekintésének lehetősége, ennek hiánya nem lehet kibúvó egy hibás döntés indoklására. A konkrét parancsok megadása előtt pedig nélkülözhetetlen a kimerítő terepszemle, hiszen a nem észlelt passzív tűzvonalba irányított egységeket kilométerekről leszedik a mesterlövészek.



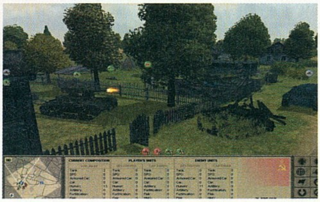
“A TOW játékként és ismeretterjesztőként is bőven megállja a helyét.”

Ez utóbb említett, a kézenfekvő rövidítéseket illető passzív tűz gyakorlása egyenértékű a terület feletti uralommal, ezt azonban a gépi intelligencia is jól tudja – így az órák hosszát kitöltő műveletek a haderők megkerülhetetlen „körtáncával” kezdődnek.

Méterről-méterre haladunk előre, ahogy az a nagykönyvben és az életben lett megírva...



Az ágyúterelgetés a program kevésbé izgalmas pillanatai közé tartozik...



Az igazsághoz így tehát hozzátartozik, hogy a konkrét háborús döntéshelyzetek kialakulását meglehetősen hosszú becserkészési idő előzi meg, ami teljesen rendben is van. No de. Itt érhető tetten a játék egyetlen komoly gyengesége, ez pedig az időgyorsító funkció hiánya. A becserkészéseket sokkal inkább a józanész, semmint a taktikai zsenialitás vezérli, így idővel bizony kissé fáradttá válik a megadott parancsok teljesítésének kivárása. Különösen, hogy a játék mintha egy hajszálnyival lassabb tempó jegyében bonyolódna a kívánatosnál.

...KIPRÓBÁLHATÓAK

Egységeink tapasztalati pontokat és rangokat szereznek, a hozzáférhető képzettségek listájának ismertetése pedig a cikkre fordított oldalkeretet is bőven kimerítené. A játék megtanít kiemelt fokú harctéri figyelmet szentelni a sokat látott katonáinknak, hiszen hatékonyságuk sorsdöntő lehet. A kampányküldetések későbbi, tetőlegesebb pontjain egy-egy ilyen karakter elvesztése kapcsán kész tervek és éledező mítoszok dőlnek romokba. Ilyenkor minimálisra eshetnek vissza a játékos esélyei, s ezt hajlamosak vagyunk kisebb kiegyensúlyozatlanságnak érzékelni. Ám ezek az elemek így együttesen olyan realisztikus léptékű háborútapasztalást garantálnak, mely jelen idő szerint nem lel sem párra, sem kihívóra a hasonló irányultságú historikus RTS-ek élmezőnyében.

FUSSUNK? NE FUSSUNK?

A morál afféle fekete bárány a hasonló programokban, hiszen ritkán láthattuk olyan modellezését, mely képes volt meglepetésszerű hatásokat gyakorolni a konkrét játékélményre. A Theatre of War e ponton büszkén feszeng: előállhat, hogy egy közeli ágyúbecsapódás hatására feltárul az egyébként sértetlen tank fedele, és jajveszékelő humánok szaladnak belőle szerteszét. A játék tehát felelős döntéseket vár el tőlünk, hiszen az egységek mérlegelik saját veszélyhelyzetüket. Így korántsem olyan könnyű velük elhitetni, hogy tökre jó buli meghalni a hazáért, jóllehet a hasonló játékok ezt hajlamosak adott tárgyalási alapnak tekinteni. Pedig a valósághoz nem sok köze van. Kapcsolódó tipp: a PBS csatornának van egy tízrészes dokumentumfilm sorozata, címe: „a Science Odyssey." A harmadik rész kapcsolódik ide, jóllehet nagyon megrázó, a pszichoanalízis születésére vethetünk pillantást, mikor elhangzik a Nagy Kérdés: miként reagál az ember, amikor az esze azt ordítja: dobd el a puskát és húzzál ki a lövészárokból, de villámsebesen, míg a parancsnok azt ordítja: védd meg a hazát, mert a haza szeret téged, sőt még akar is.

FREE

Megjelenésünkkor már elérhető egy ingyenes kiegészítő, amely az 1941-es Moszkvai csatával és egy térképszerkesztővel egészíti ki a programot!

Összességében tekintve a Theatre of War a körökre osztott táblás stratégiák megoldásait ülteti át valós idejű 3D tapasztalássá, és ez bizony teljesen jó, teljesen korszerű. Halkan súgjuk, szinte csak gondoljuk, hogy azért a grafika nem olyan szép, mintha kétszer olyan szép lenne, de valószínűleg idő kérdése, s megérkeznek az első rajongói kiegészítések a jövő erősebb hardvereihez, magasabb részletességgel. Masszív, emlékezetes játékról beszélünk, melynek virtuális hibáit az idő és a javítások jelentéktelenné minimalizálhatják majd. Az aktuális, legnagyobb gondot a grafikus motor most még kikerülhetetlen szaggatása okozza, mikor nagyobbra fordul a csetepaté. Ilyenkor bizony nem a vas, hanem a játék lelke remeg (talán egy folttól megnyugszik idővel). Problémás még, hogy adott küldetést nem tekinthetünk teljesítettnek, míg az utolsó ellenséges szúnyogot is le nem csapkodtuk. Ilyenkor egy már egyértelműen nyert játék kényszerű térképátfésülésbe fordul, ahol szerencsétlen menekülők csitításával teljesedhet be harci diadalunk. Ezzel együtt azonban kihagyhatatlan, mértékadó programot köszönthetünk a stratégák legnagyobb örömére.

PC GURU

GRAFIKA	07
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Realisztikus léptékű szimuláció, mely mögött évek szakértői utánajárása és jóváhagyása áll. Aki szereti az élethű szimulációt, bizonyosan nem fog csalódni.

G-VIBES

PRO:
- + Gigantikus léptékű táj.
- + Kitűnő ballisztikai modell
- + Rengeteg katonai adat

KONTRA:
- - Hosszú töltési idő
- - Nagy harcokban a motor még beszaggat
- - Időlassítás hiánya

8.0

ÖSSZEGZÉS: A Theatre of War új korszakot nyithat, hiszen a Panzer Generalt öltözteti 3D-be.

GÉPIGÉNY: P3 2.6 GHz, 1024 MB RAM, 128 MB VRAM, 3 GB HDD

COMPANY OF HEROES	90/
PANZER GENERAL II	83/
PG: 3D ASSAULT	79/

Egy világ a kétszínűség jegyében

írta · NightBagoly

TWO WORLDS

fejlesztő > *Reality Pump* kiadó > *TopWare Interactive* web > *www.2-worlds.com*

A Reality Pump ez idáig főleg stratégiai játékokat tett le az asztalra (Earth 2160, World War II-III) ám ezúttal egy Diablo szerű fantasy szerepjáték-féleséggel igyekeznek a játékosok kegyeiben járni, egyelőre inkább kevesebb, mint több sikerrel.

Az, hogy az akkor még csak készülő Two Worlds-ra sokan már látatlanban is úgy tekintettek, mint egy afféle Oblivion – Gothic III konkurenciára, elárul valamicskét a mércéből: lehet, hogy sokan azt mondtuk, az Oblivion unalmas, vagy éppenséggel a Gothic III bugos, de mégis, remek kis játékok voltak, és igen csak elvarázsolták a játékosokat. Hogy erre képes-e a Two Worlds? Na, azt majd megtudod mindennek a végén.

A történetre nem nagyon érdemes szót pazarolni, mert a készítők sem tették: van egy dögös maca lánytestvérünk, akit hirtelenjében elrabolnak. Mi amúgy egy fejvadászt alakítunk, aki a világot járja és menet közben megpróbál segíteni az embereknek. Szóval a hugit elrabolja egy nagyon gonosz szervezet, közben jönnek az orkok, van lázadás, meg nyílt világ. Ismerős? Lehet válogatni, van pár alternatívánk arra, hogy miből loptak – bár a kérdés inkább, áttekintve majd a komplett játékot, az lehet, hogy miből nem.

TECHNIKAI SZÖRNYSZÜLÖTT

Találós kérdés: szaggat, tölt, szaggat, tölt, mi az? Two Worlds, bármilyen beállításon. Tökéletesen mindegy, hogy bekapcsoljuk-e a teljes képernyős élsimítást, vagy nem, aktiváljuk-e a HDR-t vagy nem, ez a játék képes hirtelen 100 FPS-ről 10-re ugrani, hogy aztán ezen a sebességen elidőzzön pár órán keresztül. Alapjaiban véve pedig még csak nem is szép. A modellek kidolgozása ugyan látványos, cserébe a mozgásoknál kőkemény hibákba – beakadás, lemaradó animációk – botolhatunk. A táj gyönyörű, cserébe, ha azt akarjuk, hogy a cucc el is induljon, nem árt felkészülnünk rá, hogy a szemünk előtt fél méterrel fogja kirajzolni a részleteket a program – addig pedig marad a recés, elkent paca, fa becenéven.

Kettősség, sajnos ez jellemez ma szinte minden játékot, és a Two Worlds nem csak címében „two". A hanghatások, zenék terén sem lehetünk teljesen elégedettek: míg a muzsika tényleg nagyon karakteres (ez főképpen a főmenüben hallható számra igaz) addig a szinkron valami röhejesen csapnivaló. Főhősünk mély orgánuma talán még korrekt is volna, de sajnos érződik, hogy a szinkronszínészek valójában inkább csak palántácskák, vagy éppenséggel a stúdió fejlesztőiből verbuvált csapat. Két mondat között az ember szinte hallja, ahogy zizeg a papír, amiről a srácok felolvassák a mondatokat – és ez a szint sajnos utoléri a főhőst is, így hiába a karakteres hang, ha a beleélés hiánya miatt – no meg az igen csak blőd mondatoknak köszönhetően – az egészet elviszi a fene.

“RÉMISZTŐ, hogy még Három folttal is fejfájást okoz!”

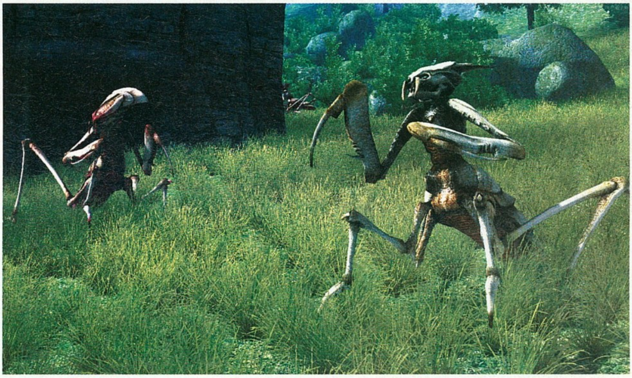
DIABLOBLIVION

A játék mechanizmusa első ránézésre tiszta Oblivion, aztán, ahogy jobban meresszük a szemünket, rádöbbenhetünk, hogy bandzsán bámultuk az elején: mert ez inkább Diablo. Ne, ne ijedjetek meg, kifejtem: adva van egy hatalmas (le a kalappal a fejlesztők előtt, tényleg az) világ, telis-tele élettel. No, nem Gothic-szintű mesterséges területre kell gondolni, ahol az állatok egymásra vadásznak, de a rendelkezésre álló – valószínűleg sokkal kevesebb – pénzből összehozták, amit össze lehetett hozni. Az alap nézőpont TPS – a'la Gothic – de természetesen nem veszik el tőlünk az esetleges belső nézetet sem, ezek tehát idáig az alapok. Beszélgetésbe elegyedhe-

A mentett állások elvesztésekor mi is hasonló lángokat vetettünk...

tünk a környező emberekkel, részleteket deríthetünk ki a múltjukból, jelenjükből, küldetéseket vehetünk fel – és itt kezd megborulni az Oblivion-párhuzam. Először is, a feladataink szinte csak abból állnak, hogy elcaplatunk egy helyre – ahol természetesen zölden pulzál egy pont, hogy véletlenül se tévedjünk el... broáf – majd kardot rántunk \ varázslatot aktiválunk, kinyírunk mindenkit, majd visszamegyünk a küldetés adójához, és felvesszük a jutalmunkat, ami általában pénz. A harc sem nevezhető éppen bonyolultnak – van egy kis gyors menünk, ahhoz rendelhetünk különböző képességeket, varázslatokat, varázsitalokat, és a számbillentyűk nyomogatásával darálgatunk kedvünkre. A különböző gyógyító, illetve manaregeneráló italokat a szó szoros értelmében nem isszuk meg, inkább csak eltűnik egy a listából, az életerőnk meg az ötszörösére ugrik – nincs taktikázás, félrevonulás, esetleg limit az elfogyasztható italokra – vedelünk, mint a gödény, így pedig nincs csata, amely akár csak egy kicsit is megizzaszthatna.

A fejlődési rendszer is már ezerszer látott: a mágiát ugyan megbolygatták kártya-szerűen, de a lényegen ez mit sem változtat: gyors menübe vele, aztán nyomkodd a gombot. Érződik némi kreativitás ezen a téren – kifejezetten hasznos, hogy a szokásos módon zajló szintlépések után kapott képesség pontjainkat nem kell varázslatokra elkölteni, hiszen a különböző, található kártyák kombinálásával kell dolgozni mágia-téren – de az is egyértelműen látszik, hogy ebből a szisztémából jóval többet ki lehetett volna hozni. Apropó, szintlépés: táposok vagyunk, mint a pesti csirke, ahogy régen lehetett sokszor hallani, ugyanis teljesen hagyományos módon haladunk előre, már ami a fejlődést illeti: szörnyeket ölünk, küldetéseket oldunk meg, tapasztalati pontokat kapunk, és a végén, mint egy varázsütésre, szintet lépünk, ekkor pedig jutalmul értékmódosítókat (amelyeket a négy fő értékre oszthatunk el, úgy mint erő, ügyesség, életerő és mágia) valamint ritkásabban képességpontokat kapunk. (Ez utóbbiak kellenek például a lopakodás, a lovaglás, a kardozás, és még ezer másik képesség felspécizéséhez.) Aztán itt meg is áll a tudomány.



Csápos csávók csavarognak, ha rád akadnak megcsapkodnak...

Kevés helyem volt a Two Worlds-ra, így sajnos nagyon sok minden kimaradt. Helyhiány miatt nem tértem ki a multira, a lovakra, az alkímiára, a bent maradt tetemes mennyiségű bugra (amelyekről mindennél többet elmond a megjelenés utáni hetekben közönlő HÁROM javítás) és még ezer más dologra, de a lényeget sikerült besűríteni ebbe a két oldalba: a Two Worlds ugyanis – sajnos – nem lett jó játék. Az ötletek, amiket felhasználtak benne, korrektek, cserébe a kivitelezés nagyon trehány módon lett megoldva. Kár érte.

SPEC EDITION

Ismételten meg kell emlékeznünk róla, milyen jó is, hogy a kiadók\fejlesztők rádöbbentek, hogy akad még üzlet a speciális kiadásokban – a Two Worlds is megkapta a maga felspécizett, minden földi jóval megrakott extra változatát. Először is, ha az extra kiadást választjuk, kapunk egy „így készült" videóval, zenékkel, mindennel, ami csak kellhet, másodszor a szintén szokásosnak mondható pólót, harmadszor pedig – a posztert, és a designolt francia kártya paklit leszámítva – egy nagyon dögös mini-kardot, ami valójában nem más, mint egy brutálisan jól kinéző kis papírvágó kés. Nem azt mondom, hogy a játék megéri ezt a belefektetett energiát, de ha mindenképpen beruháznál rá, akkor talán érdemesebb erre a csomagra költeni összekuporgatott forintjaidat.

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	05

Nem tetszett, nagyon nem – korunk két hasonló stílusú csodája mellett ez nem hogy labdába nem rúghat, de még a stadionból is ki fogják tiltani.

NightBagoly

PRO:
+ Rengeteg eltölthető játékidő
+ sok-sok teendő

KONTRA:
+ A motor valami tragédia
+ A világ unalmas

6.1

ÖSSZEGZÉS: Félkész munka, ami a sokadik javításra sem képes előhozni az elvárt játékélményt.

GÉPIGÉNY: Win. XP, CPU 2.0 GHz 512 Ram, 128 megás videó-kártya.

OBLIVION	95/
GOTHIC 3	76/
GOTHIC	72/

ASCENSION to the Throne

írta · Kredenc

fejlesztő > DVS kiadó > 1C Company web > int.games.1c.ru/att

„Oroszország Microsoftja", az 1C Company már Kínában, és Angliában is megvetette a lábát, sőt az Atari az USA-ban is teríti termékeiket. Harminc független orosz, fehérorosz, ukrán, cseh és lengyel fejlesztőstúdió termékeit gondozzák, ezek egyike a kijevi DVS, melynek első játékáról számolhatok most be.

A játék tulajdonképpen egy Heroes of Migth and Magic, csak épp a kalandtérképen mászkálás valósidőben zajlik, mint például az Oblivionnál. Az alap tehát RPG-szerű: van egy epikus sztori (gonosz mágus elröpíti ifjú királyt a világ végére egy szál gatyában, neki vissza kell találnia, és bosszú), melynek göngyölítése során mindenféle küldetéseket kapsz, ezeket tetszőleges sorrendben hajthatod végre, így XP-hez, pénzhez jutsz, fejlődsz, plusz sereget vásárolhatsz. A csaták körökre osztott rendszerben zajlanak, á la HoMM, ám itt – és ez szerintem jópofa – a teljes sereget láthatod a harcmezőn, azaz egyszerre akár 150-200 lény is mészárolhatja egymást, míg el nem fogynak.

A játék megítélése szerintem igen vegyes lesz. Egyrészt elég csúnya szegény, valahol a Gothic (igen, az első rész) magasságában, ami 2001-ben persze helyén volt, csakhogy most ugye 2007 van. Bár az egész modern effektekkel van felpimpelve, ami azért megdobja picit. Másrészt viszont a mechanizmus jól ki van találva, okosan van összerakva. A seregépítésnél nemcsak az számít, mennyi pénzed és szabad helyed van, hanem egy plusz attribútum, az „authority" is, melyet érdemes alaposan feltekerni. A csatákban jól lehet taktikázni, át kell gondolni a lépéseidet, ha nem akarsz nagy pofonokat kapni, szerencsére automatikus mentés van a hirig előtt, így lehet próbálkozni. Mindez egyébként főleg a játék elejére igaz, amikor még csak vaníliafagyi vagy, úgy a 9.-10. szint magasságától, amikor kellő erejű sereged van, habkönnyűvé válik a dolog, és onnantól kezdve azért picit unalmassá is, mivel rengeteget kell mászkálni, és a portálok elég rapszodikusan vannak szétszórva az amúgy elég nagy térképen. A karakterfejlesztés is fapados, itt főleg a HP-ra érdemes gyúrni, plusz a mágia-ellenállóságra. Hősödet lehet harcossá és varázslóvá is képezni, én előbbit választottam, lehet, hibásan, mert mire én eljutottam volna a harcokban az ellenséghez, a gyors és brutális bakáim legyalulták mindet...

Sajna van nyűg is, gond is. Az irányítást nem lehet állítani, WASD fix, a kamerát mozgathatod a jobb egérgomb nyomva tartása mellett (görgővel zoom), és amerre nézel, a W-vel arra indul a hercig herceg – szokni kell. Nagyobb gond az iszonyú „kesselés", egy giga memória smafu a cuccnak; ennél jelentősebb gáz, hogy elég instabil is a drága, pár összeomlásra számítani kell. Mondom, „golikus" szegény; ajánlott megvárni a foltokat, remélem orvosolják a problémákat.

A végső pontszámon talán sokan meglepődnek, de én azért hajlamos vagyok a grafikai elnagyoltság és az apróbb hibák mögé látni: van ebben a projektben spiritusz, szívvel-lélekkel készült, kissé „garázsszagú", de jó el lehet vele ütni az időt. Örömmel látnék belőle egy érettebb, szebb, okosabb verziót is...

pc guru

GRAFIKA	04	
ZENE	05	
JÁTÉKÉLMÉNY	06	

A tipikus "camembert-játék": ha elnézed, hogy kissé gusztustalan a látványa, és rákapsz az ízére, megszeretheted. Persze ezt Kátya néne pancsolta össze: picit sótlan, picit éretlen, de legalább szívvel készült...

KREDENC

PRO:
- + Ügyes TBS harcrendszer
- + Szabad mászkálás
- + Látványos effektek

KONTRA:
- - Kissé fapados az egész
- - A gúnya elég kopottas
- - Kiegyensúlyozatlan

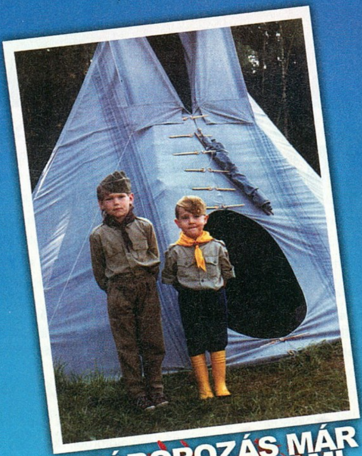
6.3

ÖSSZEGZÉS: A TBS műfaj kezd "fehérhollósodni", örüljünk annak, ami van! Ez a cím kissé garázsprojekt, de van benne fantázia. Illetve fantasy...

GÉPIGÉNY: P4 2,4 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB videokártya, 2,5 GB HDD

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V	82/
GOTHIC 3	76/
GOTHIC	72/

GURU CAMP



A TÁBOROZÁS MÁR SOSE LESZ AZ AMI VOLT!

HELYSZÍN: SÁRRÉTI IFJÚSÁGI TÁBOR - BALATONALMÁDI
INDULÁS: 2007.AUGUSZTUS 18. (SZOMBAT)
ÉRKEZÉS: 2007.AUGUSZTUS 25. (SZOMBAT)

UTAZÁS BUSSZAL ODA-VISSZA BUDAPESTRŐL.

ÁR: 34 900 FT , TARTALMAZZA A SZÁLLÁS, TELJES ELLÁTÁS, TELJES UTAZÁS, STRAND BELÉPŐK ÉS ESTI PROGRAMOK ÁRÁT.

TERVEZETT PROGRAMOK:

PC GURU TÁBORI LAN SOROZAT NYEREMÉNYEKKEL

MOZIVETÍTÉS A FILMBEN JÁTSZÓ SZÍNÉSZEK VENDÉGSZEREPLÉSÉVEL

TUDJ MEG MINDENT A JÁTÉKKÉSZÍTÉSRŐL: BESZÉLGETÉS EGY JÁTÉKFEJLESZTŐ CÉG KÉPVISELŐJÉVEL

SPORTESEMÉNYEK AZOKNAK, AKIK IGÉNYLIK

TALÁLKOZZ VÉGRE FLATLINE KOLLEGÁNKKAL

SAJÁT SZÁMÍTÓGÉP HOZHATÓ, HÁLÓZATI ESZKÖZÖK RENDELKEZÉSRE ÁLLNAK, HOGY A SZOBÁKAT ÖSSZEKÖSSÜK. KÖZÖS HASZNÁLATRA GÉPEK RENDELKEZÉSRE ÁLLNAK.

TOVÁBBI INFORMÁCIÓ ÉS JELENTKEZÉS A WWW.PCGURU.HU/TABOR2007 LINKEN VAGY TELEFONON A 888 34 71-ES KÖZPONTI SZÁMON

Egy egész évadnyi szórakozás

SAM & MAX
Az 1. évad

no.1 PC GURU demo a DVD-n!

fejlesztő > Gametap kiadó > Telltale Games web > maxforpresident.org írta · Stöki

Tavaly ősszel adtunk hírt róla, hogy a kilencvenes évek egyik legjobb kalandjátéka, a Sam & Max feltámad hamvaiból, és a fejlesztő Telltale Games egészen újfajta üzleti modellben, játéksorozatként kívánja kiadni a programot. Az októberi „pilot" után januártól minden hónapban kijött egy új epizód a játékból, és most a hatodik, befejező résszel teljes lett az első „évad".

A PC Guruban az első három epizódról már írtunk, alapvetően ígéretes volt mind, bár a színvonaluk kissé esett, és a harmadik rész után már aggódni kezdtünk. Mint kiderült, feleslegesen. A Steve Purcell képregényeiből monitorsztárokká avanzsáló karakterek ellátogatnak a Fehér Házba, az Internet (ezúttal indokolt a nagy I) szívébe és a Holdra – de menjünk csak szép sorjában.

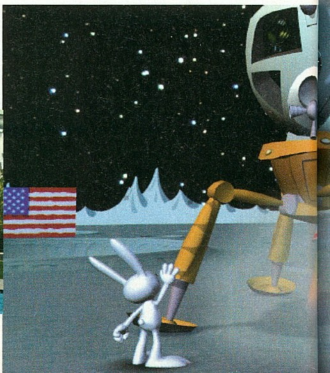
PRESIDENT EVIL

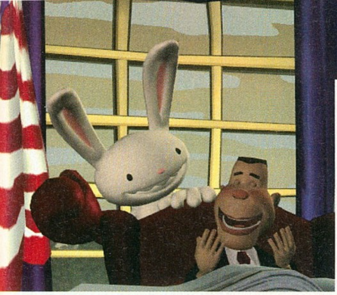
A negyedik epizód címe (Abe Lincoln Must Die!, vagyis Lincolnnak meg kell halnia!) jelzi, hogy az állati nyomozóknak Washingtonban akad dolguk. Az egész évadban végighúzódik egy fő cselekményszál, amelynek az a lényege, hogy valaki ártatlan honpolgárokat hipnotizál ismeretlen célból. Ebben a részben maga az Egyesült Államok elnöke lesz az áldozat, aki hirtelen elkezd értelmetlen rendeleteket hozni, amíg Max egy bokszkesztyűvel meg nem gyógyítja őt. Ez a környezet lehetőséget ad arra, hogy a készítők vicces utalásokban beszóljanak Bushnak és kiparodizálják a filmekből oly ismerős CIA-ügynök toposzát (a legfrenetikusabb jelenet, amikor az ügynökök zenés-táncos musicalbetétet adnak elő a háborúról). Ezzel azonban nem hárul el a probléma, ugyanis a Capitolium előtti Lincoln-szobor megelevenedik, és indul az elnökségért. Max feladata, hogy legyőzze őt – a választásokon és „terepen" egyaránt.

VIRTUÁLIS VALÓSÁGSHOW

Az ötödik rész (Reality 2.0) elején Max az elnök, tehát harci robotok mászkálnak az utcán. A valósággal nem is lesz ebben az epizóddal bajunk, a virtuális valósággal viszont annál inkább. Hőseink hamar beszereznek egy spéci szemüveget, amivel láthatják az Internet (aki egy avatáron keresztül beszél hozzánk) belső felépítését és azt a négy számítógépet, ami működteti a világhálót. Kétségtelenül ez a legeredetibb, legviccesebb és legbizarrabb epizód mind közül: a környezetek összekeverése rengeteg magas labdát dob fel, amit a játék szépen le is csapkod. Simán előfordul, hogy egy valóságban felvett tárgyat az online világban kell használnunk, arról nem is beszélve, hogy az említett négy számítógép meghekkelésével olyan effekteket idézhetünk elő, amelyek néhol a továbbjutásban is segítenek (például Sam avatárja kétdimenziós lesz, összemegy, vagy éppen hatalmasakat tud ugrani). Az epizód remek és gondolkodtató játékmenete méltó a legprofibb kalandjátékokhoz, a poénok pedig brutálisak. Rengeteg szóviccet kap a játékos, és akad néhány utalás nagy játékklasszikusokra (például Marióra).

Ritka alkalom, de ezúttal egészen békés eszközökkel "vehetjük be" a Fehér Házat!





CSALFA HOLDBÁZIS

A befejező epizód (Bright Side of the Moon) olyan magától értetődő természetességgel repíti Samet és Maxet a Holdra, mintha csak a közértbe ugranának le tejért. A Holdon a hipnotizálások mögött álló főgonosz bázisát találjuk, sok új helyszínnel és kemény, helyenként talán kicsit logikátlan fejtörőkkel. A játékosnak használnia kell az asszociációs képességét, mind közül ez a legnehezebb epizód, amit egy finálénak végül is megbocsáthatunk.

KOCKÁZAT NÉLKÜL...

Az egyes epizódokat kb. 9 dollárért lehet letölteni, a teljes évadot pedig 35 dollárért, viszont ezt a gyűjteményes kiadást csak augusztusban lehet majd megvenni. A nagy kérdés persze nem az, hogy érdemes-e beruházni erre (egyébként igen), hanem hogy milyen tapasztalatokkal járt ez az epizódosdi. A Telltale ugyanis nem keveset kockáztatott, amikor egy ilyen, a játékiparban szokatlan konstrukcióban adta ki a programot. Nemcsak üzleti szempontból, hanem azért is, mert ők csináltak először ilyesmit, szóval a cselekmény íróinak, a pályatervezőknek és a többi fejlesztőnek nem igazán volt sok szakmai támpontja. Ráadásul nem akármilyen elődök nyomába kellett lépniük, hanem egy, a Lucasarts fénykorában született, 1993-as kalandjáték főhőseibe kellett új életet lehelniük. A detektívkutya Samet és hiperaktív, erőszakmániás nyúltársát, Maxet a valaha létezett legviccesebb „jó zsaru-rossz zsaru" párosaként tartják számon a játékiparban, és ezt az utóbbi 14 évben sem felejtettük el.

“A SAM & MAX hat epizódon át hozza a színvonalat. Tökéletes első évad!”

Az amerikai elnökség után pedig mi más következhetne, mint a világűr!

...NINCS JUTALOM

A készítők azonban szinte tökéletesen megoldották a feladatot. Persze, akad néhány gyengébben sikerült feladvány és ismétlődő poén, a cselekményt pedig kicsit szétdarabolja a tény, hogy hat részletben adják elő. Ezzel együtt is remek évadot zárhat Sam és Max, akik személyiségükhöz hűen dumálták, illetve verekedték végig magukat a sztorin. Ők is elvinnék a hátukon az évadot, de a remek mellékszereplők sokat segítettek nekik a sorozatszerű élmény megteremtésében. Különösen Bosco, a mindig más álruhát öltő paranoiás boltos sikerült jól, és persze Sybil, az útkereső szingli. Ha jól számolom, ez utóbbi hét szakmát fogyasztott el a hat epizód alatt (volt tetoválóművész, pszichológus, újságíró, főállású tanú, randiguru, bétatesztelő és végül Kanada királynője), ami jelzi, hogy az alkotók nem voltak híján a kreatív energiának. Darabossága ellenére a történet is megállja a helyét, a főszál jól követhető, bár egy kicsivel több összefüggést el bírtam volna viselni az egyes epizódok között. A látvány és a hang pedig nem szakítja szét a videoés hangkártyákat, de tisztes munka mindkettő, és ebben a műfajban nem is várunk el forradalmat. Már annak is örülnünk kell, hogy a kalandjáték él, Sam és Max pedig újra itt van közöttünk. Nagyon remélem, hogy az epizódok a kasszáknál is jól szerepelnek, és lesz második évad – ezt a játékot ugyanis jobban élveztem bármelyik helyszínelős-megszökős tévés sorozatnál..

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Engem megvettek az új Sam & Max kalandok, és az epizódos megoldással is meg tudtam barátkozni. Igaz, az eredeti játékot is imádtam.

STÖKI

PRO:
+ Frenetikus humor
+ Méltó az elődhöz
+ Rengeteg apró ötlet

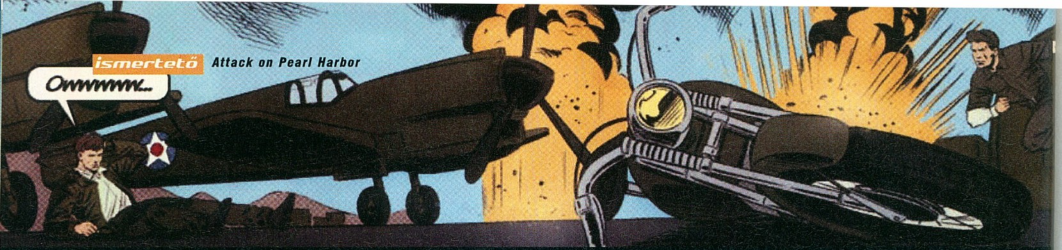
KONTRA:
- A cselekmény kicsit darabos
- Maxet nem irányíthatjuk

9.0

ÖSSZEGZÉS: Kalandjáték kissé idejétmúlt technikai, de úttörő üzleti megoldásokkal és rengeteg röhögéssel.

GÉPIGÉNY: P3 1.5 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM

S&M: EPISODE 1	87/
S&M: EPISODE 2	84/
S&M: EPISODE 3	80/



Levegőárkád Pearl Harbor felett...

ATTACK ON PEARL HARBOR

fejlesztő > 3D People kiadó > Legendo web > www.pearlharbor-game.com írta · Tika

A szlovákiai Kassán működő 3D People stúdió, német befektetők közreműködésével alakult meg 2001-ben, és a Kult: Heretic Kingdoms című hack'n'slash szerepjátékkal robbant a köztudatba, cirka három évvel ezelőtt, persze ez az explózió nem volt egy atomvillanás...

A szimulátorok költséges, időigényes vállalkozások, így egyre kevesebb készül belőlük, miközben az arcade műfaj köszöni szépen, jól van, és mivel utóbbiaknál a platformok közti átjárás is könnyebben megoldható, így a joystickok lassan, de biztosan beporosodnak a szekrények mélyén. Az Attack on Pearl Harbor sem a leporolós fajta, inkább a nemrégiben bemutatott Battlestation Midway kisöccse, könnyed légiparádé a Csendes-óceánon, kizárólag a reflexeinkre építve...

A történetre nem érdemes sok tintát pazarolni, a Pearl Harbor – Korall-tenger – Midway – Guadalcanal – Okinawa vonalon haladhatunk. Japán és amerikai oldalról egyaránt végiglövöldözhető a korszak, olyan gépek pilótafülkéjéből – na jó, ez kicsit túlzás, hisz csak külső nézetek vannak – mint a Zero, vagy a Corsair. Szimpatikus vonása a hadjáratoknak, hogy mindkét oldalon kettő van belőlük, továbbá enyhe dinamizmus nyomait fedezhetjük fel a ténykedések közepette. Az egyes stációk előtt ugyanis, mindig több küldetésből választhatunk – őrjárat, torpedóvetés, bombázás, légifölény megszerzése stb. –, sőt ha a kiválasztott esemény történetesen egy komplex ütközet volt, akkor még a géptípus kijelölésével azt is megszabhatjuk, hogy melyik feladatkört szeretnénk betölteni. Az egyjátékos rész szimpla 6-8 óra alatt kivégezhető, aztán átmehetünk Dogfight üzemmódba (instant légicsaták), vagy a gyér számú lelkes úttörő között csaphatunk szét multis berkekben, a 12 főre kihegyezett Deatmatch illetve TDM összecsapásokban.

Ami a játék alapjait érinti, a stílus gyökeréig hatoltak a szlovák fejlesztők, így sikeresen megalkották minden idők legegyszerűbben vezethető gépeit. Oldalkormány nincs, fékszárny dettó, miközben a felszállás egyetlen gombnyomásra történik, és még a kereket sem neked kell behúzni – ez aztán a konformizmus. A lőszer és üzemanyag végtelen, torpedóvetőként és zuhanóbombázóként is láthatatlan kezek pótolják a ledobott anyagokat. Az aerodinamika legfontosabb tézisei – a világűrbe propellerrel nem lehet kirepülni, illetve a Föld szilárd objektum – ugyan jelen vannak, de mi leszünk az elsők a történelemben, akik Avengerrel lefordulóznak egy Zerót. Tudom, nem illik számon kérni az arcade műfajban ilyen, csip-csup dolgokat, de az Attack on Pearl Harbor tényleg annyira egyszerű, mint egy fakocka. Jó hír viszont, hogy az irányításban ez ásszá avanzsál mindenkit, még ha előtte nem is szagolt magas oktánszámú olajszármazékokat.

Végeredményben a (csak) 9 repülhető géptípussal a holtidők nélküli akciózás rekordját állíthatjuk fel, miközben a látnivalókat külső nézetből közelítjük meg, amelyek közt az erősen túlspilázott lens flare effekteken kívül talán csak a robbanások találtatnak említésre érdemesnek. Hangulatilag a nagyobb hordozó-csaták körül kialakult össznépi hirig, nem ritkán 30-40 egységgel már-már kezdett közelíteni az elvárthoz, de a BS Midway után ez sem az igazi. A produkció legnagyobb erénye az alacsony gépigény, és meglepő módon a gépi pilótákat kezelő rutinok.

pc guru

GRAFIKA	05
ZENE	05
JÁTÉKÉLMÉNY	05

Ideig-óráig még szórakoztató is lehet az agyaggalamb-lövészethez asszisztálni, de sem kiemelkedőt, sőt még átlagos jellemvonásokat is nehéz felfedezni benne.

TIKA

PRO:
- + Dinamikus hadjáratok,
- + könnyen irányítható gépek
- + alacsony gépigény.

KONTRA:
- - Végletekig lecsupaszított repülési modell
- - középszerű látvány.

4.8

ÖSSZEGZÉS: Az arcade műfaj legegyszerűbb sarja csupán a minimális követelményeket üti meg a kategóriában...

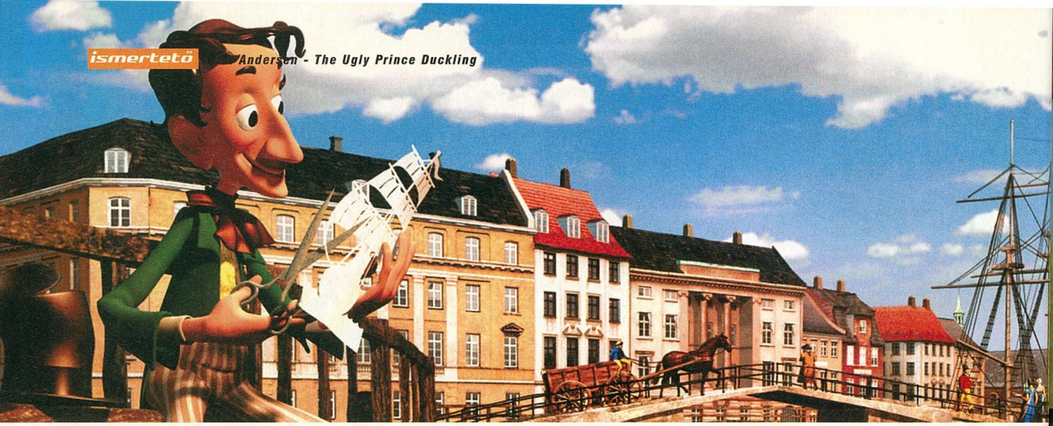
GÉPIGÉNY: P4 1,3GHz, 256MB RAM, 32M video, 600MB HDD

PACIFIC STORM	67/
BATTLESTATION MIDWAY	78/
HEROES OF THE PACIFIC	75/

NONSTOP MOBIL

TESZTEK | BESZÁMOLÓK | HASZNOS TANÁCSOK | INTERJÚK

TELEKOMMUNIKÁCIÓ - LAPRA SZERELVE



Ahogy mondani szokás: tündérmese habbal...

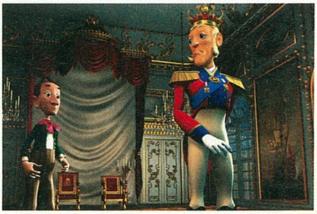
H.C. Andersen THE UGLY PRINCE DUCKLING

írta · Darths

fejlesztő > GuppyWorks kiadó > The Adventure Company web > www.hca.eu

Gondolom mindenki hallott már Hans Christian Andersenről, a legendás mesemondóról, aki élete során megannyi fiatalt örvendeztetett meg bűbájos történeteivel. Az 1875-ben elhunyt dán meseíró műveit 145 nyelvre fordították le - az UNESCO listája szerint ennél több fordítással csak a Biblia büszkélkedhet -, és most a szintén dán székhelyű GuppyWorks jóvoltából a monitorunkon is feleleveníthetjük a legendás regéket.

A fejlesztőknek ez az első komolyabb munkája, bár korábban készítettek egy lányoknak szóló lénynevelgetős programot, de nem futottak be vele. Legújabb művüket viszont az Adventure Company karolta fel, nem véletlenül, hiszen egy klasszikus, külső nézetes, 3D-be forgatott kalandjátékról van szó. Sokan rémisztgetik a kalandvágyó játékosokat, hogy kihalófélben van ez az irányvonal. Szerencsére mindenkit megnyugtathatok: nincs itt vész, mivel az elmúlt pár hónapban majdnem egy tucat cím jelent meg, amik legalább annyira szívet meglengetőek, mint az Ugly Prince Duckling. A játékban a híres Hans Christian fiatal önmagát alakítjuk, aki egy szép napon elhatározza: nekivág a nagy Koppenhágának szerencsét próbálni, hogy a Királyi Színház kötelékébe állhasson, amihez persze pénzt/hírnevet kéne szereznie. Ugyanezen a napon az ifjú hercegkisasszony beleun a palota „szürkeségébe" és szintén elindul a nagyvilágba, hátha rabul ejti a szívét egy daliás herceg. Ekkor még egyikőjük sem sejteti, hogy bizony a Sötétség Urának is pont most támadt



gonoszkodhatnékja: trolljaival meglátogatja a várost, hogy elrabolja a lánykát – ahogyan az a tündérmesékben lenni szokás. Ám nem akármilyen mese ez, hiszen Andersen legsikeresebb műveit dolgozza fel (A kis hableány, A kiskondás, A király új ruhája stb.), ami már a címből is jól látszik, csak ezúttal nem a rút kiskacsáról beszélhetünk, hanem a rút kis Andersenről...

Jópofán oldották meg a készítők a legendás mesék egybemosását, amihez csodaszép grafika párosul, a karakterek szépen kidolgozottak, ráadásul az MI-motor élethű mimikát varázsol az arcukra. A zenei aláfestés gyönyörű, kiválóan passzol a hangulathoz, mint egy jól megkomponált színdarab. A program, mint egy páva, úgy fitogtatja előttünk az értékeit, hátha elterelik a figyelmet a fogyatékosságokról. Sajnos azért nem minden fenékig tejfel, hiszen a játékmenet több sebből vérzik: nem kell túl sokat törni a fejünket a megoldásokért, ráadásul a szép szinkronhangokat beárnyékolják az unalomig ismételt monológok. Az irányítás is hagy némi kívánnivalót maga után; néha nagyon nehézkes a helyszínek között bandukolni.

Mindez senkinek ne szegje a kedvét, a rövid játékidő ellenére is ajánlom a műfaj kedvelőinek, mert nem lett rossz játék az Ugly Prince Duckling, de ami igaz, az igaz, sokkal többet is ki lehetett volna hozni belőle...

A szépség és a szörnyeteg... Ja, hogy ez nem az a mese...

pc guru

GRAFIKA	10
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Remekül szórakoztam a GuppyWorks tündérmeséjén, idilli hangulatával teljesen elvarázsolt. A legfájóbb pont, hogy meglehetősen bugyuta befejezéssel zárul kalandunk, ráadásul túl hamar jön el ez a pillanat.

DARTHS

PRO:
+ tündérien aranyos
+ szép grafika
+ hangulatos muzsika

KONTRA:
- eléggé bugos
- szinte semmi fejtörő
- sűrű önismétlés
- pofátlanul rövid

7.3

ÖSSZEGZÉS: Egy klasszikus kalandjáték. Ajánlott olvasmány mindazoknak, akik érdeklődnek a téma iránt vagy kedvelik a műfajt...

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

RUNAWAY 2	80/
THE CURSE OF MONKEY ISLAND	91/
GRIM FANDANGO	92/

Whirlwind Over VIETNAM

írta · G-Vibes

fejlesztő > GS Software kiadó > Evolved Games web > www.evolvedgames.com

Még a háborús szoftver is lehet hiánypótló, ehhez elég csak egy Vietnám felett járőröző helikopter gépágyújára aludnunk. Bár az öröm savanyúvá válhat, ha korainak bizonyul, az orosz fejlesztők munkája így is életünk egy emlékezetesebb bevetésélményét kínálja. Persze nem csak a szépre emlékezünk.

Mert 'námban a Pokol emelte rád a tekintetét, érted, kispisztoly? Amerika beavatkozása Délkelet-Ázsia folyó ügyeibe végeláthatatlan táptalaj volt a tömegkultúra számára, míg aztán a Rambo 3 után egyszerre már az Újhazának is kényelmetlenné vált a traumák dollárosítása. Ha az amerikaiak restek (Viet)'nám virtuális dzsungeljeinek lemodellezésére, megteszik ezt helyettük orosz barátaik.

ROTOR –

A vietnámi háborúban került sor a katonai helikopterek első éles bevetésére, sőt az összeesküvés elméletek hívei azt is tudni vélik, hogy az amerikai hadvezetésnek kapóra jött az új technológia éles tesztelhetősége. A játék a katonai körökben mitikussá pimpósodó Huey helikoptersorozat variánsait kínálja fel, így pilótaként, másodpilótaként és a fegyvernek szerepében is kipróbálhatjuk magunkat. Az élmény azonban jó eséllyel szorítkozik az auto-pilóta aktiválására, és a fegyverzet hatósugarának vizsgálatára. Tíz, a ren-

díthetetlen linearitás jegyében tervezett küldetés, majd az újrajátszás lehetőségének veszélye fenyegethet minket e csinos táj felett, melyet csak ritkán zavar meg az irtandó ellenségkép jelenléte.

– RÁDIÓ, AMATŐR

Az anyag jól súlypontozott történeti szállal spékeli a játékélményt, teszi ezt a rádióadásokkal, melyekben csak néha-néha vannak nyelvtani hibák: ez is valami. A küldetések azonban már nem mutatnak túl a kijelölt ellenséges egységek bohó megsemmisítésén, majd a bázisra való ép visszatérés szükségén. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a program gyakorlatilag nem mutat érdemi ellenállást, hiszen az általunk repült vasmadarak hatótávolsága természetesen többszöröse a földi egységekének. Talán ha egyszer-kétszer kerültünk olyan helyzetbe, hogy egyáltalán említést is érdemlő ellentűz alá vonták volna gépünket.

A Whirlwind Over Vietnam fékezett habzású szimulátorként szemlére érdemes anyag lehetne, de a tragikomikus billentyűzetkiosztás és egy tisztességes oktatókeret hiánya a kínálat ezen irányultságát is beszennyezi. Összességében izgalmas vállalások, és középszert alulról nyaláboló megvalósítás jellemzik a GS Software súlytalan letéteményét. Valami majdnem van, de a majdnem sosem lehet az igazi.

"Ki gépen száll fölébe, annak csak térkép e táj..." - s ellenség hiányában tényleg...

pc guru

GRAFIKA	06	
ZENE	05	
JÁTÉKÉLMÉNY	05	

Noha a program védhetetlenül silány erőfeszítés, a repülési modell pontossága miatt azért kompatibilitás mutatkozhat az esős délután és a kipróbálás között.

G-Vibes

PRO:
+ Jó repülésmodell
+ Szép táj
+ Jó rádióadások

KONTRA:
+ Könnyű és rövid
+ Nincs tutorial

6.0

ÖSSZEGZÉS: Hiánypótlás helyett a program a hiány satírozásában jeleskedik.

GÉPIGÉNY: P4 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 2 GB HDD

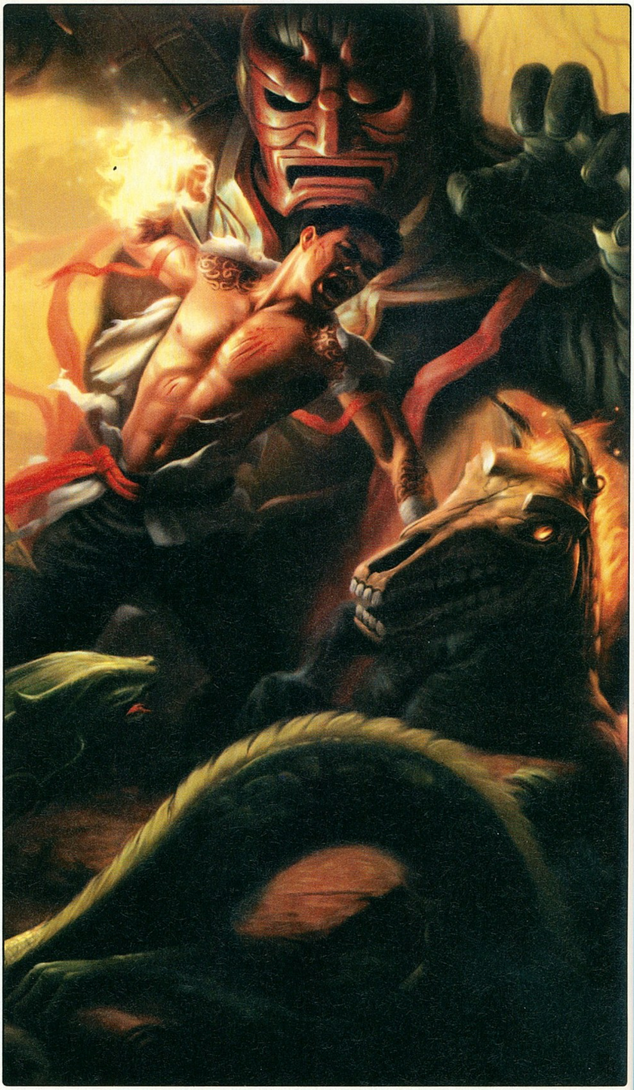
ENEMY ENGAGED	90%
COMANCHE 4	77%
GUNSHIP	67%

Írta • GregS

JADE EMPIRE

TIPPEK HA NEM MEGY!

Ugyan a Jade Empire-t már két hónapja teszteltük, a remek magyar nyelvű kiadás apropójából most visszatérünk rá. Végigjátszásra várhatóan nem lesz szükségetek, hiszen a térkép és a napló mindig tudósít a legközelebbi feladatunkról (ha esetleg megakadnátok valami másodlagos küldetésben, Tika és a mentőöv mindenkit szeretettel vár). Tippek, titkos dolgok azonban várhatóan mindenkit érdekelnek, így ezekből állítottunk össze egy jó csokornyit – ám a csalódások elkerülése végett felhívnánk rá a figyelmet, hogy komoly poénlelövések, szakszóval spoilerek is találhatók a cikkben – így leghasznosabb, ha a második végigjátszás előtt olvassátok csak át...



KÖRBEVESZNEK JÓBARÁTOK

A Jade Empire legtöbb titkos dolga talán a követőinkkel kapcsolatos – ugyanis közülük néhány csak nehezen elérhető, másokról pedig komoly titkokat deríthetünk ki – arról nem is beszélve, hogy jó részüket az ágyunkba csábíthatjuk... Mint a tesztben is említettem, a követők általában vagy aktívan részt vesznek a csatában, vagy pedig csöndesen meditálva valamilyen extra bónuszt biztosítanak (csak egy tipp: a chi-gyógyítás őket is tölti). Persze van néhány kivételes fickó is, Zin Bu például egyszerűen egy boltot üzemeltet... Következzen egy lista a követőkről, illetve a velük kapcsolatos extrákról!

Dawn Star az első társunk, és nem is rossz választás, hiszen harcban nem lebecsülendő, a szellemeket is meg tudja sebezni, passzív módba kapcsolva pedig chi tulajdonságunkat tölti, ami ugye a gyógyítás és a chi támadások miatt rendkívül hasznos. Sagacious Zu is viszonylag hamar csatlakozik hozzánk, titokzatos múltjára viszont csak sokkal később derülhet fény... Csatában bottal küzd, a cserevonalban pedig fegyveres képességeinket erősíti, ami nem túl hasznos tulajdonság... A Black Whirlwind nevű társunk is mindenképpen beáll a bandába (a második fejezetben, az Árnyróka Templománál), bár őszintén szólva nincs benne nagy köszönet – támogató képessége nincs, és baltái hiába nagyok, és hiába ő a birodalom legjobb zsoldosa, harc-

A stílus az ember

Itt most nem a legjobb stílusokat fogjuk felsorolni, hanem néhányat a trükkösen megszerezhetőek közül – hiszen minden játékos más és más stílusokat tarthat eredményesnek, saját ízléstől függően.

Tempest és Stone Immortal – Tien's Landingban kaphatjuk meg az egyiket, jellmünktől függően. Ha legalább félig „tenyeresek" vagyunk, egy nőtől kapjuk meg a Stone Immortalt, ha legalább félig „öklösök", akkor a mellette álló fickótól a Tempestet.

Dragon Sword – A birodalmi városban a kovácstól vehetjük meg.

Crimson Tears – Az arénaharcok során megpróbálnak rábeszélni Khanna megmérgezésére. Ezt utasítsd el, és áruld el Khannának, hogy mi zajlik körülötte, hálából ő tanítja ezt meg nekünk.

Tang's Vengeance – Az arénameccsek során a Ravager legyőzése után engedd meg Black Whirlwindnek, hogy ő küzdjön meg Serpenttel.

Mirabelle – Az egyetlen puskát a játékban a külföldítől szerezhetjük meg a birodalmi város kertjében, ha legyőzzük a harcban.

Paralyzing Palm és Hidden Fist – A Feketepárduc Iskolában kapjuk meg, ha a két vetélkedő mester egyike mellé állunk, és legyőzzük a másikat. A kegyesebb PP-ért Radiant mester mellé szegődjünk, a brutális HF-ért Smiling Hawk legyen a pártfogoltunk.

Storm Dragon – Tien's Landingban vagy Southern Forestben vehetjük meg, Cheung, illetve Spear Catches Leaf kereskedőktől.

ban, közepes nehézségi szinttől már ugyanolyan használhatatlan, mint a legtöbb társ. Kang, aki a barátságos „Őrült" jelzővel toldja meg a nevét a Szitakötő nevű repülőgép építője, harcban így nem vesz részt – viszont akárhányszor utazni, vagy csak a repkedős minijátékkal szórakozni kívánunk, őhozzá kell fordulnunk.

Sky is a második fejezetben áll be a csapatba, méghozzá a kalózok bázisán. Két kisebb karddal küzd, de őszintén szólva nem túl effektíven – fókuszvisszatöltős másodilagos képessége pedig nem egy nagy szám... Henpecked Hou is a második fejezet szerzeménye, az ivóban áll be hozzánk, és ehhez méltó módon a részeges karate stílust aktiválja boroskancsók harcmezőre hajigálásával (önállóan harcolni nem is tud). A kancsót felkapva aktiválódik ez a stílus, ami eleinte még használható, de mivel nem lehet fejleszteni, hamar elhagyja a többi. Kedves felesége és a hozzá kapcsolódó mókás monológjai, párbeszédei jelentik Hen legnagyobb előnyét. Zin Bu („a Mágikus Abakusz") a korábban említett boltos „fickó", a Forest Shadow templomnál áll be a csapatba. Harcolni nem tud, viszont cuccai minden fontosabb sztorifejlődésnél megújulnak. Wild Flower ugyan csak egy kislány, viszont három személyiség otthona – számunkra pedig két követőt jelent... A zavaros leírás magyarázata, hogy a kislány testében lényegében két szellem él: Chai Ka és Ya Zhen. A kislány a második fejezet végén áll be a csapatba, alapból a jó szellem, Chai Ka van mellette – vagyis harcba kapcsolva a lomha dög van mellettünk, passzívan pedig az életerőt visszatöltő Vadvirág. Ha a Zárt Ököl útját követjük, a harmadik fejezetben a lánnyal beszélve a démonokról, a másik belső hangról kérdezzük, előcsalogathatjuk belőle a gonosz démont is, Ya Zhent. Ő kicsivel fürgébb, mint jó társa, de a munkát azért ő sem végzi el helyettünk...

Silk Fox, a rendkívül csinos – és különleges háttérrel rendelkező – leányka csak a harmadik fejezetben áll be bandánkba, bár már előtte is többször keresztezik egymás útjaink. Harcban ő sem túl izmos, viszont passzív képességének – harci képességeink sebzésének növelése – köszönhetően sűrű vendége lesz a csatáknak. Abbot Song az ötödik fejezetben áll be mellénk, Dirge-ben. Csatában egész használható, de passzív módban még táposabb, hiszen egyszerre tölti vissza chi-, fókusz-, illetve életerő-mércéinket. A végső karakter meglepő lehet, de bizony igaz: egyik

Drágaságok

Scintillating Gem of Power (Body, Spirit, Mind +5) – A Vízsárkány testéhez vezető úttól nyugatra található, fegy fejfát megvizsgálva.

Way of the Open Palm (Intuition +10, Spirit +5, Mind -5) – A nyitott tenyér úton használható, és akkor nyerjük el, amikor Death Hand szellemét elengedjük, miután Sun Kinként legyőzzük.

The Open Palm (Spirit +10, Mind +5) – Természetesen csak a nyitott tenyér útjának hívei használhatják, megszerezni pedig a Vízsárkány kegyes megölése után lehet.

Way of the Closed Fist (Intimidation +10, Body +5, Spirit -5) – Sun Kin megölése után kapjuk meg, ha Death Handet magunkhoz kötjük. Csak az „öklösök" használhatják.

The Closed Fist (Body +10, Spirit +5) – Ez is csak a Zárt Ököl képviselőinél működik, és a Vízsárkány kegyetlen megmérgezése után kapjuk meg.

Cyclone Gem – Ez a speciális kő nem tulajdonságainkat turbózza, hanem egy védelmi aurát rak körénk. Zin Bu boltjából vehetjük meg az ötödik fejezet kezdetétől, 18 750 petákért.

Gem of Mastery (Body, Mind, Spirit +3) – Csak a zárt ököl filozófia követői használhatják. Két helyen is szerezhetünk belőle, vagy az orgyilkosok erődjében vehetjük meg Guangtól (8100 ezüstért), vagy Aishi megölése után kapjuk Sentől.

Absolute Dedication – Statisztikák helyett ezzel felszerelkezve az emberi ellenfelek több XP-t adnak. Kai Lan irodájában van a középső ládában.

The Silver Tongue (Charm, Intuition, Intimidation +6) – Ha verbálisan és fizikálisan is legyőzzük a puskás külföldit a birodalmi város kertjében, akkor a miénk.

The Golden Tongue (Charm, Intuition, Intimidation +8) – Zin Bu boltjából vehetjük meg a harmadik fejezet elején kerek tízezer ezüstpengőért.

legfőbb ellenfelünk, Death's Hand is minket erősíthet. Ez a hatodik fejezetben lehetséges, miután legyőzzük – persze csak akkor, ha a zárt ököl taktikájának megfelelően nem szabadon engedjük, hanem magunkhoz láncoljuk. Passzív képessége nincs, viszont harcban egész használható tud lenni...

ÚJDONSÁGOK VETERÁNOKNAK

A PC-s verzió extrái közé tartoznak az Ultimate megjelöléssel ellátott drágakövek, melyek 12-t adnak hozzá az általuk befolyásolt statisztikához. A legdurvább Warrior Gem (Body +12) a Lotus Assassinok erődjében található, miután megcsaptuk Jia inkvizítor őméltóságát. A felfelé vezető lépcsőtől balra található teremben találhatunk rá, az egyik köcsögöt darabokra zúzva. A végső Monk Gem (Spirit +12) Necropolisban van, Ji Xin sírjától északra, méghozzá egy bokorban rejtőző csontvázról szedhető le. És végül a legtápobb Scholar Gem (Mind +12) Tien's Landingban van, a zarándokok ivójában, a tűzhely melletti bambuszkosárban. És ha már

TECHNIKUSOK

Path of the Warrior (HP +50) – Zin Bu boltában vehetjük meg a palota másodszori meglátogatásakor ötvenezer ezüstért.

Path of the Monk (Focus +50) – Zin Bu boltában vehetjük meg a palota másodszori meglátogatásakor ötvenezer ezüstért.

Path of the Scholar (Chi +50) – Zin Bu boltában vehetjük meg a palota másodszori meglátogatásakor ötvenezer ezüstért.

Spirit of the Master – Ez a technika a sebzésünket növeli meg jelentősen, és Lord Lao fészkében szerezhetjük meg, ha beállítjuk a Configuration of the Ox beállítást (kénes víz a hopperbe, vízkerék, majd a kémény használata, végül a sárkányos gomb).

The Perfect Warrior (HP, Focus +15) – Akkor kapjuk meg, ha az arénában egyszer sem kaptunk ki.

ezeknél a drágaköveknél tartunk, külön találtok egy kis gyűjtemény néhány igen tápos ékkőről (valamint technikáról és titkos stílusról), melyeket nem árt megszerezni...

A PC-s special edition másik nagy extrája a két új harci stílus. Ezekről már rögtön a játék elején tudomást szerezhetünk Master Li szobájában, és azt is tudnunk kell róluk, hogy csak az egyiket szerezhetjük meg. Ráadásul a megszerzés is trükkös, mert nem egyszerűen megvehetjük, vagy egy mellékküldetés után jutalomként kapjuk meg, hanem három hozzájuk tartozó tekercset kell összegyűjtenünk a játék során. A zárt ököl képviselőihez illő Viper stílus gyors, baromi nagyot sebez, ráadásul mérgez is, ami főként a magasabb nehézségi szinteken jelent hatalmas előnyt. Az inkább a nyitott tenyér híveire jellemző Iron Palm stílus ezzel szemben közepes sebzéssel és sebességgel bír, és semmi mérgezés-szerű extrát nem nyújt – szóval a választás elég könnyű... Főként azért, mert azon túl, hogy a megszerzésükhöz ugyan néha megfelelő jellemű döntés kell, használatuk bármelyik irányzat követőinek lehetséges. A három tekercs a Viperhez a következő helyeken van: 1.) Gao the Lesser megölése után a testéhez köel, egy ládában 2.) a második fejezetben a Fuyao and Yiafong nevű mellékküldetést kell gonosz módon teljesítenünk, azaz adjuk el pénzért őket rabszolgának 3.) Jia inkvizítor megölése után kapjuk meg. Az Iron Palm stílushoz szükséges tekercsek a következő helyen vannak: 1.) a Spirit cave-ben van, az utolsó teremben 2.) a fent említett Fuyaós-rabszolgás küldetésnél kell jót cselekednünk, és szabadon engednünk őt 3.) az arénában le kell győznünk Kai Lant.

Ha már úgy érezzük, hogy mindent tudunk a játékról, a küzdelmekről, amit csak lehet, akkor vágjunk bele a Jade Master nevű nehézségi módba. Ez akkor nyílik meg, ha már egyszer végigvittük a játékot (bármilyen fokozaton), az előhozatalához pedig a karakterkreáló képernyőn jelöljük be a Master opciót, és válasszuk ki a master mentett állást. Jádemester módban ugyan első szintről indulunk, a jellemünk is visszaáll a nyitott tenyér-zárt ököl tengely közepére, és a drágaköveink is elvesznek. Megmarad viszont az összes harci stílusunk a beléjük fejlesztett minden ponttal, megmaradnak a technikáink, illetve a statisztikánkat ért fejlődéseink is. A játék nehézsége ilyenkor nem állíthatóan a pokoli kemény kategóriába van állítva, ráadásul a repülős minijáték is Grand Master szintre van belőve.

Játék mentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

INFERNAL

Tisztelt PC Guru!
Elakadtam az Infernalban, ott, amikor először megyek le a föld alá a templomból. Előjött, hogy van manám, kilőttem a falat, megyek, de egyszer csak ott van egy biztonsági riasztó (hosszú lézercsíkos), és nem tudok sehogy sem átmenni rajta.
Légyszi írjatok, mert nagyon fontos lenne.
Hű olvasótok, '@ß?Ł

Indulj el a lézerrács felé, és mielőtt odaérnél, duplán nyomd meg az előre gombot (alapértelmezésben a „W"), akkor "átgördülsz" az akadályon...

PRAETORIANS

Tisztelt PC Guru!
A Praetoriansról szeretnék kérdezni. A 4. pályán lerombolják a hidat, és át kell jutni. Hogyan menjek tovább?
Előre is köszönöm. Andris

Építési/javítási képessége csak az Auxiliary infantrynak van. Így valamelyik egységedet kiválasztva, a Demote (unit panelen jobb alsó sarok) funkcióval tudod degradálni közmunkás katonaemberré (aux. inf.), és akkor már a híd javítható jobb egérgombbal (megjelenik a repair ikon a hídon).

Szevasztok!
A Praetoriansszal kapcsolatban kérnék segítséget. A játékban eljutottam a The Everlasting Fronter részig, sajnos ott abba a problémába ütköztem, hogy bizonyos idő után a lovasságom ellenem fordul. Itt még a kezdő falumba se tudok katonákat toborozni. Jó lenne, ha megírnátok hogy mi a teendő, vagy ha van egy magyar nyelvű végigjátszás, azt hol találok?
Köszi srácok!

Magyar nyelvű végigjátszással tudok szolgálni, azt a tinyurl.com/3ddrr9 oldalon tudod megsasolni.

SACRED

Hi Guru Team!
Régebben (kb. másfél évvel ezelőtt) egy ember kérdezte, hogy mit lehet kezdeni a Sacredben a koponyákkal. Én rájöttem: bele lehet tömni foglalatokba, de csak azok tudják ezt megtenni, akiknek megvan a Sacred Underworld!
COOL A GURU!

„Sosem késő" jelige alatt szívesen továbbítjuk soraidat. Köszi.

STAR WARS KOTOR

Hi Tika!
Bocs, de most a KOTOR-hoz lenne 2 kérdésem.
1. A Manaanon meg kellene szereznem a Star Mapot, de amikor belépek a Selkathok másik bázisára, megfulladok...
2. A Korribanon is meg kellene szereznem a Star Mapot, de amikor belépek Naga Shadoh's Tombjába, a 3 út közül nem tudok egyiken se tovább menni...
Hű olvasótok! Levente Jedi Master

Ui. Meg kellene tudnom, hogy az a Juhani a Dantoine-on a csapatunk tagja-e?

1. Amikor a bázisra belépsz, a bepánikolt tudós elindít egy vészhelyzeti procedúrát. Van 60 másodperced, hogy lekapcsold a terminált, vagy meggyőzd a tudóst, hogy te a jófiúk táborába tartozol.
2. Ha bejutottál, először beszélj Utharral, hogy készen állsz a végső tesztre. Aztán indulj jobbra, szerezd meg a jég-gránátot, amellyel befagyasztható a savas medence, ami a Star Map darabjához vezető utat zárja el.

Ui. Igen, az lesz. Némi harc után meggyőzheted, hogy térjen vissza a helyes útra, és menjen a Jedi tanács elé, így felveheted később a brancsba, illetve sötéttel játszva, ki is végezhető helyben – de ez nem túl ésszerű megoldása a csapat(le)építésnek)...

Hi Guru!
A kérdésem a Kotorhoz kapcsolódik. A manaani pályán, mikor már az ősi templomban vagyok, az egyik ajtón csak úgy tudok bemenni, ha egy alakzatot kihozok a padlón látható köveken. Ezek úgy aktiválódnak, ha rálépek. A kérdésem az lenne, hogy lehet ezt az ajtót kinyitni, mert nekem sehogy sem sikerül.
A választ előre is köszönöm: Fergie.

Ez nem a The Unknown World pálya!? Bevallom csak erre a templomos-padlós-feladványos részre emlékszem, itt pedig a sarkokon álló négy kőre kellett rálépni, majd átlósan begyalogolva ráállni a középsőre...

RESIDENT EVIL 4

Üdvözletem PC Guru Team!
Lenne egy kérdésem a Resident Evil 4-hez. Nem tudtok valami oldalt, ahol van végigjátszás, kiegészítő, mert elakadtam benne, ott, ahol a katona elől kell ugrálni (késsel a kezében egy teremben), mert soha sem sikerül. Az 1+3 és az 5+6 gombokat kell nyomogatni, eredeti minden beállítás, csak azt hiszem kicsit béna vagyok hozzá. Remélem, tudtok valami végigjátszást!
Válaszotokat előre is köszönöm: biohazard

Magyar nyelvű végigjátszásról nem tudok, de a tinyurl.com/295pjx oldalon angol faq-t, boss fightok leírását találsz rogyásig, viszont szerintem egyik sem fog segíteni a problémádon.

A Leon-Kraus késpárbaj átvezető jelenetbe van ágyazva (ha lenne cheat az se érne semmit), így aztán puszta reflexből kell végigvinni. Én a setupban kizárólag erre a szakaszra az 5 és 6 funkciót (alapból azt hiszem a két Shiften van) két egymás melletti billentyűre állítottam át, ugyanígy az 1 és 3 funkciókat is...

HARRY POTTER ÉS AZ AZKABANI FOGOLY

Szia!
Azt szeretném kérdezni, hogy a HP3-ban miután kijöttem Fred és George boltjából, ott hogy kell legyőzni Hóborcot (a varázslattal nem megyek semmire)?
Üdv: Mada

Egy angol végigjátszás szerint Harry és Ron kombinált Rictusempra varázslatából kell neki néhány jó találat...

RUNAWAY

Hi Guru team!
A Runawayben elakadtam. Hogy kell kivenni a parókát a táskából?
Előre is köszi:
Wárk

Az inventoryban a megvizsgál funkcióval, csak ezt a funkciót többször kell alkalmazni egymás után, mert először csak a gyufát veszi ki...

LEGO STAR WARS 2

Tisztelt PC Guru!
Problémám van a Lego Star Wars 2-ben. Az a baj, hogy az egész játékban már mindent megszereztem, mindent kigyűjtöttem, egyedül csak a Mos Eisley pályán nincs meg a piros kocka. Kérlek, segítsetek, hogy az egész játékot perfektre végig tudjam játszani.
Előre is köszönöm.
A PC Guru legnagyobb rajongója: Boldizsár

A power brick még a pálya legelején van, az első, nagy kapu közelében. Pár elszórt építőelem jelzi a szemetesek (szürke kukák) mellett, hogy oda ajtót lehet építeni. A nyitópaneljén R2D2 képe fog vigyorogni, nos, a mögött lesz a kérdéses kocka. Ha a helyszín beazonosításával bármi gond lenne, a tinyurl.com/28hzql oldalon le van fényképezve a pontos lelőhely...

THE SIMS 2

Hello PC Guru!
Azt szeretném tudni, hogy mennyi memória kell ahhoz, hogy kisebb akadásokkal működjön a Sims 2, és az Évszakok? Nekem most 256 MB-os memóriám van. Előre is köszi: Shangon

Elméletileg a 256MB elég, de ez eléggé a minimum-követelmény, tehát sokkal simábban futna 512MB-on.

GTA SAN ANDREAS

Hello Tika!
Azt szeretném megkérdezni, hogy a GTA San Andreas-ban a „Key to her heart" (ha jól írtam a nevét) nevű pályán mit kell csinálni? Mert miután a házáig követtem a krupiét, utána nem tudok mit csinálni.
Válaszodat előre is kösz.
Bence

A lány belépőkártyáját kell megszerezni ezen a pályán. Elvileg megcsináltad a nehezebb részt, követni kellett a szexshopba, ott volt egy kis bemutató, majd a lány egy telefon-hívás után elviharzott. A shopban az ikonnal jelölt jelmezt/ruhát remélem felvetted, ha igen, akkor most ott állsz a krupié háza előtt és várakozol. Hamarosan érkezni fog egy fickó, szexuális segédeszköz – mondjuk ki, műbráner – lesz a kezében. Csapd le a perverz disznót, és vedd át a helyét. Ha jelmezben érkezel, egyből a lényegre tér a csaj, s innentől barátnői státuszba kerül. Néhány randi után, pedig mehetsz a kártyáért...

TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS

Hello!
Elakadtam a Tomb Raider: Angel of Darkness-ben, a Maximum Containment Area 28. pályán. Rossz helyen mentettem el, mert a végigjátszásokban azt írták, hogy Kurtisnek látnia kellett volna egy rabot, vagyis én úgy értelmeztem, de sajnos a bejátszásban nem láttam! Ezért az lenne a kérésem, hogy írjátok le nekem azt légyszi, mert már ötödszörre kezdtem elölről, és nem szeretném újra!

A bejátszásban Kurtis a „Farsee" (távolbalátó) képességével szkenneli a szobákat, és a rab hátán látható szám adná a konzol kódját. Ha lemaradtál róla, akkor itt a nevezetes számsor: 17068.

TOMB RAIDER LEGEND

Sziasztok!
A segítségeteket szeretném kérni, mivel hogy elakadtam a TR Legendben. Englandban vagyok. Arthur király sírjából kimegyek, és akkor egy vízi szörny minden áron ki akar nyírni. Hogyan kell legyőzni?
Válaszotokat előre is köszöni: Tamás

Ha alaposan körülnézel a hidra környezetében, akkor láthatsz négy „harangot", és mindegyik mellett egy kart, illetve felettük, súlyos ketreceket. Először is kerüld a vizet, és a savgolyókat, amiket köpköd (tigrisbukfencek és fel-alá rohangálás), aztán egy fegyverrel kongasd be a harangot (értsd: sorozd meg), amíg a hidra rá nem gerjed – észre fogod venni, hogy mikor – na itt a mágneses kötéllel rántsd meg a haranghoz tartozó kart, ami a szörny burájára ejti a ketrecet. Ezt mindegyik szerkezettel el kell játszanod, és akkor a hidrának kampec...

Hi!
A TR: L-hez kellene egy kis help, a pályákon összeszedhető bonusz relikviákhoz. Tudtok egy leírást, vagy linket küldeni, ahol le van írva az összes ilyen fellelhető dolognak a helye?
Válaszotokat előre is kösz. Üdv: Speedy

A tinyurl.com/2fttv6 végigjátszás utolsó fejezetében megtalálod az összes relikvia lelőhelyének pontos leírását.

OBLIVION

Csá!
Letöltöttem az Oblivion kiegészítőjét (The Shivering Isles), és nem akar működni. Feltesszem, és nem tesz ki semmi ikont, meg ha elindítom a sima Obliviont, akkor se látok változást! Azt kérném, hogy mondd el, mit kell csinálni, hogy jó legyen!
Köszi előre is!

Ha feltelepült a Shivering Isles, egy játékbeli nap után kapsz üzenetet az új teleportkapuról. Ha nem akarsz semmit sem csinálni, pihenj 24 órát egy ágyban.

S.T.A.L.K.E.R.

Lenne pár kérdésem a játékkal kapcsolatban.
1. Yantarban a doki küldetésénél, annál hogy hozd el azt a ruhát, amelyik gyógyítja önmagát. Amikor ott vagyok, hogy 3 perc 45 másodperc múlva leáll a védelem, akkor ha lejár az idő, rögtön meghalok. Mi véd legjobb a psi-sugárzás ellen?
2. Nem tudnátok írni az exos-dutyis ruha hollétéről? Peti

1. Az én olvasatomban a küldetés nem egészen az, amit írtál, de sejtem hol jársz. Ez az X-16, és épp egy robbanás készül, amit úgy tudsz leállítani, ha spirálisan haladva a szintek között mind a négy kapcsolót a megadott időn belül (4 perced van) deaktivizálod. Psi-sugárzás ellen, már ha valóban itt jársz, akkor védve vagy, ugyanis a legelső laboros küldetés után, mikor elkíséred a dokit a vadonba psi-t tesztelni, adott egy fülvédőt, ez pedig tökéletes védelmet nyújt.
2. A www.pcguru.hu-n találsz egy Stalker végigjátszást, az leírja a pontos lelőhelyet. Közvetlen link az ominózus részhez: tinyurl.com/2gnaub. ■

ajándék a szerelés, a tesztelés és 3 éves szerviz
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **126.900** 152.280
(Asus M2N-E, Athlon64 X2 4200+, 1GB/800MHz, 250 GB, Pioneer 112D, ATI X1950Pro, Asus ház 350W, lézeres egér)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **138.675** 166.410
(ld. Sirius 3, de Asus P5NE-SLI,Core2Duo **E4400** 2*1,86G)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **205.250** 246.300
(Gigabyte M57SLI-S4, Athlon64/X2 5000+, 2 GB/800 DDR2, 320 GB HD, LG GSA H30N, **GeForce 8800 GTS**, 7.1 audio, Chieftec midi ház + 450W táp, Logitech billentyű, MX400)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **221.775** 266.130
(ld.Sirius 3 Max, de GA965P-DS4, Core2Duo E6420 2*2,13)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **280.875** 337.050
(Gigabyte M59SLI-S4 lap, **Athlon 64 AM2 X2 5600+**, 2 GB GEIL DDR2/800, 500GB Samsung (16 MB) HD, NEC 7173 **GeForce 8800 GTX** 768M,Chieftec 550W, Logitech G5 laser)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) **339.675** 407.610
(ld.Sirius 3Ultra,Asus P5N32-SLI,Core2Duo E6700

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. Tel: 413-0450
www.aliencomputers.hu H-P: 10-19, Sz: 10-14

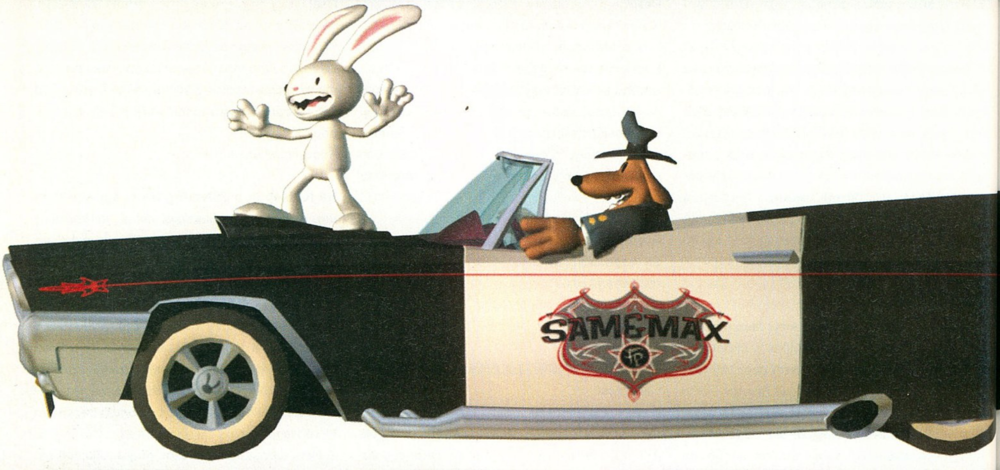
GIGABYTE TECHNOLOGY
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal,
8800GTX 768M **115.500** 138.600 8800GTS 320M **62.600** 75.120
X1950 Pro256 **34.975** 41.970 GA-M59SLI-S4 **24.500** 29.400
GA-965P-DS3 **21.950** 26.340 GA-965P DS4 **29.975** 35.970
házak: Triton **13.500** 16.200 Aurora (alu) **22.300** 26.760

Acer, Albacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák
NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK
Házhozszállítás az egész országban !
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)

Samsung TFT-k (3 év garancia, DVI)
2ms 19" 931C **58.975** 70.770 17" 731BF **42.975** 51.570
újdonság: 5ms 20" 204B **75.500** 90.600
6ms 19" 971P **76.675** 92.010 17" 770P **59.500** 71.400
8ms 19" 940N **41.650** 49.980 17" 710N **33.700** 40.440
21" 215TW (8ms, 1000:1, wide, Pivot) **98.500** 118.200
20" 206BW (2ms, 3000:1, wide) **59.975** 71.970
22" 226BW (2ms, 3000:1, wide) **73.250** 87.900

VGA, MB, HD, RAM 3év garival (Leadtek, Sapphire 2 év)
Gainward 8800 GTX 384 bit 768 MB **109.600** 120.560
8800 GTS 320M **57.900** 69.480 8500GT 256M **18.500** 22.200
8600 GTS **42.325** 50.790 8600 GT silent **30.326** 36.390
Sapphire 1950GT : PCIe **29.500** 35.400 AGP **32.200** 38.640
Asus P5B Deluxe **34.200** 41.040 P5B-E **25.400** 30.480
P5N-E SLI **22.975** 27.570 AMD-s: M2N-E **18.750** 22.500
Hitachi 32MB 1TB!! **67.950** 81.540 750GB **46.700** 56.040
WD 16MB 250GB **12.800** 15.360 320GB **16.100** 19.320
Core2Duo E4400 **26.975** 32.370 E6600 **43.500** 52.200
újdonság E6700 **58.800** 70.560 E6420 **35.500** 42.600
SATA2 DVD-írók LG **6.250** 7.500 NEC **6.450** 7.740
A-DATA DDR/400 512M **6.950** 8.340 1GB **13.300** 15.960
Kingmax DDR2/800 512M **5.975** 7.170 1G **10.200** 12.240
Chieftec táp: 450W **11.500** 13.800 560WBTX **18.950** 22.740
Logitech X-540 (5.1) **13.875** 16.650 G7 lézer **16.800** 20.160
Creative X-Fi Fatality **36.850** 44.220 Gamer **27.900** 33.480

Év végi értékelésekben sokszor elhangzott közhely, hogy a játékipar már nagyobb, mint a filmipar. Ezt néhány éve még bődületes baromságnak minősíthettük, ma már kisebb butaságnak, félreértésként kezelhetjük, és bizony eljöhet az idő, amikor a fenti állítás igaz lesz. A játékipar fejlődése sok momentumban Hollywood mintáját követi – csak éppen bő három évtized alatt járta be nagyjából ugyanazt az utat, amit a filmek bő egy évszázad alatt.



Lássuk, hogy állunk most: az egyik legmegbízhatóbb piacelemző cég, az NPD Group 2006-ot értékelő jelentése szerint az amerikai piacon 13,5 milliárd dolláros bevételt könyvelhetett el a játékipar, ebből kb. 12,5 milliárd a konzolos piacé, míg a PC-s játékok 970 milliót kaszáltak. A tengerentúli mozifelügyelet, az MPAA márciusi közlése ugyanakkor azt mondja, hogy az Egyesült Államokban tavaly 9,49 milliárd dollárért vettek az emberek mozijegyet, és ez tényleg kevesebb, mint a 13,5 milliárd – ebből ered a kevésbé hozzáértő sajtómunkások által szívesen hangoztatott tévhit. A játékipar számaiban ugyanis a PC-s és konzolos szoftverek mellett a konzolgépek eladását is összesítik. Ilyen logika alapján a mozijegybevételekhez hozzá kellene csapni a DVD-piac forgalmát, és ha már a hardvereknél tartunk, a DVD-lejátszókét is. Így kalkulálva még mindig sokkal nagyobb számot kapnánk, mint a játékipar éves bevétele, de kétségtelen, hogy a szórakoztató szoftverekre épülő piac egyre jobban behozza a filmiparhoz képest mért lemaradását. Hogy mást ne mondjunk, az említett 13,5 milliárdos bevétel 18 százalékkal haladta meg a 2005-ben mért 10,5 milliárd dollárt.

SZUBKULTÚRÁBÓL TÖMEGKULTÚRA

A kezdetekkor nem sokan gondolták, hogy ilyen gyorsan ide jut az ipar. A 70-es évek végén és a 80-as évek első felében még szinte underground mozgalomnak számított a videojátékosok szubkultúrája, nem is beszélve a „komoly" számítógépes munkákhoz képest akkor még jóval alacsonyabb presztízsű játékfejlesztésről. Akkor még többnyire amatőrök készítették a játékokat, különösebb koncepció nélkül, mint a filmezés hőskorának úttörői – a Dig Dug, az Asteroids és az első játékok pedig éppoly rövidek és egyszerűek voltak, mint az első némafilmek. Aztán, ahogy a filmiparban is felbukkant Chaplin, Griffith és Eizenstein, úgy a játékpiacon is megjelentek az első nevesebb „rendezők", akik megmutatták, hogy nagy pénz van az új művészeti/szórakoztatási ágazatban. A nyolcvanas évek közepének egyik legsikeresebb akciójátéka volt a Cybernoid, amit egyetlen ember, bizonyos Raffaele Cecco készített. Cecco a játék jogdíjaiból simán meg tudott vásárolni egy Ferrari Testarossát. Megjelentek az első olyan cégek (Hewson, Activision, Rainbow Arts), amik begyűjtötték ezeket a tehetséges amatőröket, majd néhány felvásárlást követően megjelent a piacon az első mamutkiadó, az Ocean (a nyolcvanas évek végén ez a név nagyjából úgy csengett, mint ma az Electronic Arts). Éppúgy, mint a filmiparban: a kisebb stúdiókat elkezdték megenni a nagyok.

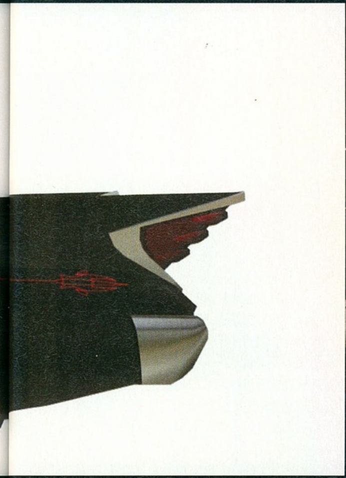
PÉNZ BESZÓL

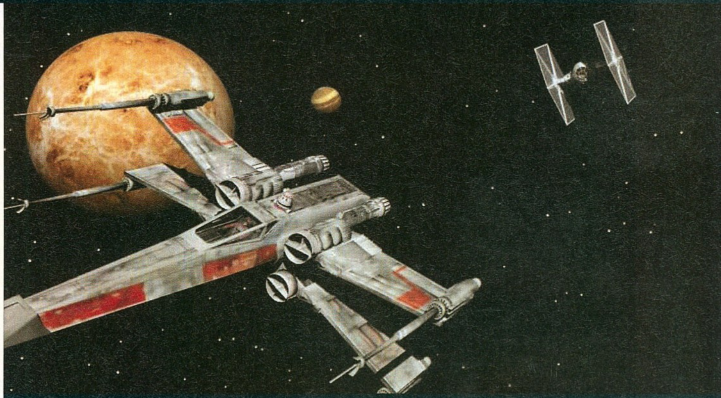
Közben a „filmek" is egyre drágábbak lettek. A fejlesztőcsapat mérete egy emberről kettőre, ötre, majd több tucatra nőtt, a fejlesztési idő néhány hónapból fél, egy, majd több év lett, a fejlesztési költségek pedig ennek megfelelően emelkedtek. A kilencvenes évekre egy átlagos felsőkategóriás (vagy ahogy a szakzsargon nevezi, AAA) játék fejlesztési költsége átlépte az egymillió dollárt (néha a kettőt is), a remek Toonstruck pedig elkönyvelhette az ipar első igazi, több milliós bukását. A 6 millió dollárból készült, Christopher Lloyd (a Vissza a jövőbe-trilógia professzora) főszereplésével készült kalandjátékot alig néhány tízezren vették meg, és a bukta meggyorsította a műfaj halálát is. Az AAA-játékok költsége ma alsó hangon 15-20 millió dollár, és az előrejelzések szerint nem vagyunk messze az első 45-50 milliós játékoktól sem. Ez pedig már nagyjából annyi, amennyit Hollywood

öl egy átlagos produkcióba. A két ipar volumene tehát érezhetően közelít egymáshoz. (Természetesen az itt említett költségek csak a fejlesztésre vonatkoznak, ezekben nem foglaltatnaknak benne a reklám, a terméktámogatás, a gyártás és szállítás költségei.)

ÖSSZEFONÓDÁSOK

Ahogy a játékipar felnőtt a filmiparhoz, úgy lett egyre szorosabb a két piac együttműködése. A filmek már régóta jó témákat adtak a videojátékoknak, a hivatalos film-játékkonverziók után aztán 1993-ban megjelent ez első olyan film, ami játékból készült (ez volt a borzalmas Super Mario Brothers), és onnantól kezdve a legsikeresebb játékok minden évben utat találtak a filmvászonra. Bár ezek többnyire Uwe Boll és a hozzá hasonló kóklerek által elbaltázott, szörnyű alkotások voltak (House of the Dead, Bloodrayne, Alone int he Dark), akadt közöttük néhány figyelemreméltó mű is (mindenekelőtt a Final Fantasy-filmek és a Silent Hill-mozi). Az egyszerű feldolgozásokon először 1995-ben lépett túl a két ágazat: ekkor jelent meg a The Dig, ami eredetileg mozifilmnek készült (Steven Spielberg is benne volt a projektben), de végül játék lett belőle. A hollywoodi forgatókönyvírók, színészek és egyéb filmes szakemberek vendégszereplése hamarosan mindennapos lett a játékiparban, az Electronic Arts nemrég három játékra kötött szerződést Spielberggel. De visszafelé is megindult a szellemi tőke mozgása, idén februárban például Jason Hall, a Monolith egyik alapítója igazolt a Warnerhez (ami egyébként szép játékrészleggel is rendelkezik).





EGYÜTT, DE KÜLÖN UTAKON

A filmes párhuzamokat lehetne még folytatni: a nagy stúdiók mellett a játékiparban is megjelentek a függetlenek (a Valve és a Bioware a két legjobb példa), és most már a játéksorozatok (Sam & Max) révén akár tévés analógiákat is lehetne találni. A nagy kérdés azonban az, hogy ez a folyamat meddig fog folytatódni? Létrejön-e majd a néhány elborultabb szakember által vizionált nagy összeolvadás, amikor már nem tudunk különbséget tenni játék és film között? A válasz szerintem egyértelműen nem, mivel alapvetően más szabályok vonatkoznak a két műfajra. Emlékszünk az első Star Wars film utolsó kulcsjelenetére? Luke berepül a Halálcsillag felszínén levő mesterséges kanyonba, kicselezi a Tie vadászokat, aztán egy jól irányzott fotontorpedóval felrobbantja a szörnyű szerkezetet. Hogy nézne ki ez játékban? Luke berepül a kanyonba, ...de ekkor a Halálcsillag egyik ágyúja szétlövi. Luke berepül a kanyonba, és eljut a célig, ...de az egyik Tie vadász ekkor kilövi. Luke berepül a kanyonba, kicselezi a Tie vadászokat, ...de mellélövi a fotontorpedót, a Halálcsillag nem semmisül meg, a lázadóknak befellegzik. Luke berepül a kanyonba, ...de megint kilövi egy ágyú. Jól látható, hogy a játékok legáltalánosabb tulajdonsága, az interaktivitás a sztori dramaturgiai íve ellen dolgozik. Egy film rendezője teljesen uralja a történetet (jó esetben), de a játékok felett nincs ilyen kontroll. Leginkább ezért, egyszerűen mások a két szórakozási forma fogyasztási szokásai – és ez rendben is van így.

Processzorok	bruttó
A64 3200+ (S939) BOX	12.150
A64 3500+ (S939) BOX	15.000
A64 3000+ (AM2) BOX	12.000
A64 3800+ (AM2) BOX 2év	20.400
A64 X2 5000+ (AM2) BOX 2év	39.900
Intel Core 2 Duo 2.13GHz BOX	50.100
Intel Core 2 Duo 2.40GHz BOX (1év)	65.400
Intel Core 2 Duo 2.40GHz BOX (2év)	66.600

Videokártyák	bruttó
ATI X1300Pro 256MB ASUS	16.500
Ati X1600Pro 256MB Sapphire	18.300
ATi X1650XT 256MB His Silent	30.990
Ati X1650XT 256MB MSI (2év)	31.980
GF 7300GT 256MB ASUS Silent	17.988
GF 7600GS GigaByte Silent (2év)	21.990
GF 7600GT GigaByte Silent (2év)	29.700
GF 8600GTS 640MB ASUS (2év)	93.990

Szoftverek	bruttó
Win XP OEM: Home / Prof.	24.900/39.960

Hangkártyák	bruttó
C-Media 5.1 / 7.1	1.988/2.988
Creative SB Audigy SE 24bit	5.400
Creative SB X-Fi Fatal1ty 64MB	42.600

Memóriák	bruttó
DDR400 512MB Infineon 2év	7.950
DDR400 512MB Samsung 2év	7.950
DDR2-800 512MB Samsung 2év	8.400
DDR2-800 1GB Samsung 2év	14.990
DDR2-800 1GB Kingmax 2év	16.980
xD Olympus 512MB / 1GB	6.300/9.990
SD Kingston 1GB / 2GB	3.600/5.760
Pen Drive Kingston 2GB	4.980

Merevlemezek (3 év gar.)	bruttó
WD.(8MB) 80/160	10.320/12.600
Sea. 80/250	9450/15.990
Sam. (SAT) 80/250	9.750/16.500
Sea. (SAT) 250/400	16.500/24.990
Hitachi (SAT) 320	19.800
Sam. (2.5") 80/120 ATA	13.800/ 17.400

TV-Tuner kártyák	bruttó
Leadtek TV2000XP RM PCI	6.600

Apple Macintosh	bruttó
Mac Mini 1,66GHz Intel Core Duo	162.000
Mac Mini 1,83GHz Intel Core Duo	216.900
iMac 17" 1,83GHz Intel/512/160	262.800
iPod nano 1GB / 2GB	39.600/45.000
iPod 30GB / 80GB	88.440/118.800

Alaplapok (2 év gar.)	bruttó
ASUS A8V-VM	12.600
ASUS P5PE-VM/P5B	10.980/28.200
ASUS P5LD2/C	24.600
ASUS Crosshair	49.998
ASUS M2N4-SLI/M2NPV-MX	18.180/17.520
MSI P965 Plat./P975 Plat.	33.600/45.000
GigaByte GM61PS3/M59SLIS5	16.800/36.600
GigaByte 945GMS2/945PS3	16.500/17.700
GigaByte 965PDS3/965PDS4	27.780/35.700

Optikai meghajtók	bruttó
LG H42N fekete	6.300
NEC 7173 fehér / fekete	7.320/7.320
Pioneer 112D fehér / fekete	7.500/7.500
Asus 1608-P3S BOX feh/fek 2év	7.800/7.800
Asus 1608-P2S USB BOX feh.	13.500

Festékpatronok, tonerek	bruttó
Canon BCI-24 fek. komp./color	750/3.588
Canon CLI-8 fekete / CMY	2.760/2.790
HP toner Q2612 orig. / komp.	14.700/10.980

Hangfalak	bruttó
Genius 2.0 1250X / 5.1 5000W	10.500/24.000

További részletek online árlistánkon... Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! Áraink tartalmazzák a 2%-os készpénzfizetési kedvezményt.

Áruhitel és bankkártya elfogadás!

CD-DVD polírozás!
Ha újra olvasni akarod öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk!
Megvárható, kb. 5 perc alatt kész!
bruttó 990 Ft

MagiComp®

1 PEST
1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 1/373-05-82, 20/538-55-46, 30/489-13-39
Nyitva: H-P: 8 - 20h, Szo: 10 - 16h

2 É-BUDA
1036 Budapest, Lajos utca 47.
Kolosy tér
a 6, 60, 86-os busz megállójában
Tel.: 1/242-00-83
Nyitva: H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h

3 D-BUDA
1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Móricz Zsigmond körtér
a 3-as busz végállomásában
Tel.:1/361-34-08
Nyitva: H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h

www.magicomp.hu
info@magicomp.hu

írta · Stöki

[NOSZTALGURU]

Mostantól megújult formában jelentkezik retrorovatunk – ráfért, mert már kb. 5 éve változatlan struktúrában működött. A cím Hancu szépemlékű portrérovata után szabadon akár az is lehetne, hogy „A világ legbefolyásosabb játékai", ezentúl ugyanis négy játék helyett csak egyet fogunk bemutatni. Olyan progik fognak itt szerepelni, amelyek az egész iparág fejlődéséhez hozzájárultak valamivel, és hatásuk éveken keresztül érezhető volt (vagy akár érezhető még most is). Ebben a hónapban az aktuális havi fókusztéma – a film- és a játékipar közeledése – apropóján a Rocket Rangert emeljük piedesztálra.

Az interaktív film születése

A nyolcvanas évek közepét írtuk, amikor egy új fejlesztőcsapat, a Cinemaware berúgta a játékpiac szalonjának ajtaját, és magára vonta a figyelmet. Az akkor még főleg Commodore masinákra dolgozó cég névválasztása jelezte, hogy az ebből az istállóból kikerülő játékok filmszerű élményt nyújtanak majd a játékosnak, eltérve az addigra már kissé unalmassá váló „pálya-pálya-főellenség" recepttől. A Cinemaware első játéka, a Defender of the Crown óriásit villantott, a korszak egyik legsikeresebb körökre osztott stratégiája volt, de még sokkal inkább volt játék, mint film. A programban jelentkező minijátékok viszont előrevetítették a cég játékkészítői felfogását, aminek lényege a minél sokrétűbb játékmenet létrehozása volt. A DotC utáni néhány programban (Sindbad and the Throne of Falcon, The Three Stooges, The King of Chicago) a Cinemavare jól képviselte ezt a szemléletet, de a filmszerű élmény minden esetben elmaradt. Aztán 1988-ban megjelent a Rocket Ranger, a Golden Joysticktól a patinás játéklapok díjaig minden rangos szakmai elismerést bezsebelt, a kritikusok pedig elkezdtek cikkezni az interaktív film megjelenéséről.

Mint a moziban

A Rocket Ranger annak köszönhette a Defender of the Crownnál is nagyobb szakmai sikerét, hogy az akkori mércékhez képest példátlanul gazdag sztorival és környezettel állt elő. A történet a mai popkultúrában csak pulpként emlegetett műfajból merített, és ezt keverte második világháborús és misztikus elemekkel. A címszereplő Rocket Ranger amolyan békebeli szuperhős volt a játékban, aki hátirakétával tudott közlekedni az égen, és gonosz nácik sötét üzelmeitől próbálta megmenteni... (dráma feszültség, hatásszünet) ...a világot!!! A horogkeresztes gazemberek természetesen egy titkos fegyveren dolgoztak, amihez holdkőzetre volt szükségük, így a végső leszámolás a Holdon játszódott, egy náci bázison. A Cinemaware azonban ekkor már nagy tapasztalattal rendelkezett, és profin megoldotta a sok minijátékra szabdalt játékmenetet. Volt egy világtérkép, ahol stratégiai dolgokat (hátirakéta üzemanyaga, nácik nyomulásának megfékezése, stb.) lehetett menedzselni, egyébként pedig apró és kötetlen sorrendű, ügyességi és akciójátékokban előadott küldetések alkották a program gerincét. Hősünknek így hol az égen szállva kellett megküzdenie német repülőkkel és zeppelinekkel, hol titkos bázison kellett nácikat vernie, hol pedig az őt elektrosokkal kínzó gonosztevők fogságából kellett kidumálnia magát. A játék elérte, hogy a játékos nem pályákban, hanem jelenetekben gondolkodott, és ezzel új korszakot nyitott az iparágban.

Ha megnézzük a borítót, akár még azt is mondhatnánk, hogy ez olyan, mint egy moziposzter.

Aki megmondja hősünk pontosan hány pixel, az értékes vállveregetésben részesül...

Rakétával a halhatatlanságba

A Cinemaware ezután még készített jó néhány remek játékot (TV Sports-sorozat, Lords of the Rising Sun, Wings), de a Rocket Ranger sikerét nem sikerült újra elérniük. Az interaktív film szemléletét azonban később több műfaj is magáévá tette, többek között a Myst-szerű kalandjátékok gyökere is ide nyúlik vissza. Ennél is érdekesebb a játék utóélete a szórakoztatóipar más ágaiban: a 90-es évek elején képregény készült a Rocket Rangerből, 1991-ben pedig megjelent a Rocketeer című film. Ez utóbbi a hasonló című képregényből készült, de a Rocket Ranger akkori ismertségére jellemző, hogy Európában 10 emberből 9 azt hitte, hogy a játékról koppintották a filmet. Ennél nagyobb dicséretet nem is kaphatott volna a Cinemaware, a két iparág pedig eközben megtette a kezdeti lépéseket a mára egyre nyilvánvalóbb összeolvadás felé.

Fizess elő, FÉL ÉVRE ÉS VÁLASSZ EGY 5000 FT ÉRTÉKŰ EA JÁTÉKOT!

Az előfizetés ára: 9966 FT

MIT KELL TENNED:

1) Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!
2) A csekk "közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét! Amennyiben nem jelölsz meg kiválasztott játékot, akkor a FIFA 2006 játékot postázzuk.
3) Fizesd be a csekket!
4) Várd a postást!

Információ: telefonon a (06-1) 888-3421,22-es számokon, vagy e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.

A játékot egy hónapos átfutási idővel külön postázzuk! A kiválasztott játék utólagos cseréjére nincs lehetőség!

Az akció új előfizetőkre vonatkozik.

ONLINE ELŐFIZETÉS: PCGURU.HU/ELOFIZETES

új játékok!

madden06, mohaa: warchest, mohaa: pacific assault, nfs: most wanted, rise and fall civilizations at war, nba live06, battlefield 1942 WW Anthology, armies of exigo, battlefield vietnam, black&white2, CNC generals deluxe Edition, the suffering: ties that bind

lotr: return of the ring, sim city 4 deluxe edition, the sims ep pack classic1 (unleashed, superstar, house party), the sims ep pack classic2 (hot date, makin' magic, holiday), the sims deluxe edition, tiger woods pga tour 06, fifa06 (magyar felirattal), fifa manager06, the godfather: the game, harry potter and the goblet of fire, loft: battle for middelearth2, nhl06

SONY Vaio type L

Média PC

írta · Galopp, Kremo

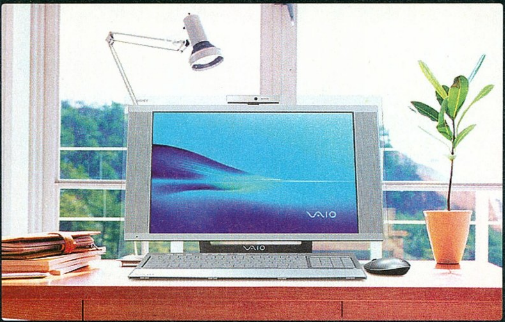
A Sony legújabb Vaio PC-i egyelőre csak Japánban kerülnek forgalomba, de feltehetően hamarosan Európába is eljutnak. A Type L modell Core 2 Duo T7400 processzorral rendelkezik, memóriából viszont csak 1GB-ot kapott, ami nem tűnik túlzottan jövőbiztos mennyiségnek (ismerve a Vista étvágyát). A megjelenítésről egy Geforce Go 7600 videokártya és az ahhoz kapcsolódó, 19" méretű, 1680x1050 képpont felbontású LCD kijelző gondoskodik.

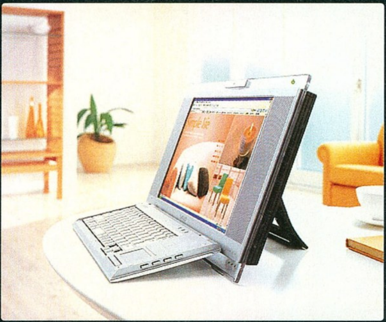
A média PC jelleget erősítendő a beépített TV tunerrel H.264 kódolással lehet a műsorokat rögzíteni, s később ezek Blu-Ray lemezekre is égethetők, ebből már nyilvánvaló lehet, hogy ilyen meghajtót is magáénak tudhat a szerkezet.

A csatlakozók között megtalálható 4 db USB 2.0 port, FireWire, Ethernet és 802/11b/g WiFi is. Fentiek mellett a Memory Stick Pro Duo/SD/MMC/PC Card Type 2/Express Card kártyák kezelésére is felkészítették a konfigurációt.

A gyárilag Vistával szállított gépekhez a pletykák szerint olyan PS3 alkatrészeket is felhasználnak, amelyek a Sony legújabb konzoljának – finoman szólva is – mérsékelt sikere miatt szabadultak fel, de a gyártó természetesen nem nyilatkozik ezzel kapcsolatban...

A Sony-nál szokás szerint nagy hangsúlyt fektettek a design-ra



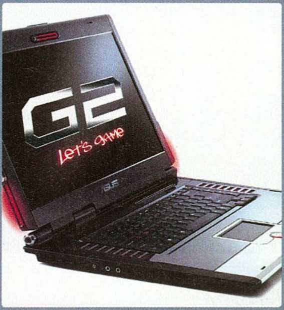


ASUS G1S/G2S

Korábban már beszámoltunk hírrovatunkban az Asus kifejezetten játékosoknak szánt noteszeiről, a G1P/G2P modellekről, s immár megérkeztek az utódok is, a G1S/G2S példányok formájában, amelyek az Intel Centrino Pro technológiára épülnek.

A konfigurációkban Intel Core 2 Duo T7700/T7500/T7300/T7100 processzorok szerepelhetnek, a merevlemez 80/120/160/-200 GB kapacitású, SATA csatolófelületű egység lehet, a beépített kamera 1,3 megapixeles. A 667MHz effektív órajelű DDRII memóriából legfeljebb 4GB pakolható a gépekbe. A grafikáról egy 256MB GDDR3 memóriával megtámogatott Geforce 8600M GT egység gondoskodik. Optikai meghajtóként a Lightscribe-os DVD író mellett HD-DVD illetve Blu-Ray meghajtó is választható.

A G1S és a G2S között a lényegi különbség a kijelzőből fakad, bár mindkettő szélesvásznú megjelenítőt kapott, de míg előbbiben egy 15,4" méretű, 1680x1080 pixeles, addig utóbbiban egy 17" képátlójú, 1920x1200 felbontású panel felel a vizuális élményért. További eltérés, hogy a G2S-ben TV tuner is helyet kapott.



CORSAIR FLASH SUVIVOR

Látunk már pár érdekes flash memóriát, például újlenyomat-olvasós, illetve golyóálló példányokat. Újabb érdekes tagjai a „különc kategóriás" pendriveoknak a Corsair új modelljei, amelyek a Flash Survivor termékvonalba tartoznak. Alapjában véve a plusz, amit ezek az adathordozók tudnak, az a rendkívüli ellenálló képesség a külső behatásokkal szemben. A Flash Survivorok ütés- és vízállóak, utóbbi tulajdonságuk 200 méteres mélységig igaz. Extra képességét a spéci műanyag borításnak köszönheti, melynek technológiáját a repülőgép gyártás területéről vették át. Két szériában árulja a cég a Survivor pendriveokat, 4 és 8 Gb-os méretben. Azonban ha hétköznapi vízfelszín feletti használatban is szeretnénk kipróbálni őket, akkor is kiváló eredményeket kapunk. Olvasási és írási sebessége nagyszerű, 34 és 28 Mb/s. Ez kb. azt jelenti, hogy egy CD-nyi adatmennyiség, alig több mint fél perc alatt felmásolható. További extra, hogy lehetőség van a pendriveokon rejtett, 256 bites titkosítású partíciók létrehozására is. Az egész világon igénybe vehető 10 éves korlátozott gyártói garanciával együtt az áraik 11 és 24 ezer forint körül alakulnak.

SONY Cybershot S800

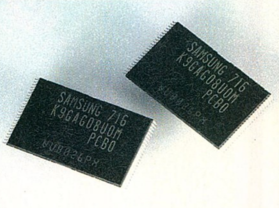
A Sony új, 8,1 megapixeles, 1/1,8"-os Super HAD CCD-vel és 6-szoros optikai zommal ellátott kompakt fényképezőgépet mutatott be. Az S800 fém házat kapott, hátlapjára 2,5" méretű, 230000 pixeles LCD került. A Sony igyekezett a kevésbé tapasztalt fotósok kedvében járni, így beépített a gépbe egy funkciókalauz szolgáltatást, amely útmutatásokkal segíti az egyes témák fotózásának optimális üzemmód-beállításait. Ezen kívül olyan kijelzések jeleníthetők meg a képernyőn, melyekből megtudható az adott kép nyomtatásához ajánlott papírméret, vagy a fennmaradó memóriaterület függvényében elkészíthető felvételek száma.

További kényelmi jellemző a közvetlen lejátszás gomb, mellyel felvételkészítés közben is megjelenítés üzemmódra lehet váltani, és ellenőrizhető az elkészített kép. A gép 54 MB-os belső memóriával rendelkezik, memóriakártyák közül a Memory Stick Duo / Memory Stick PRO Duo típusokat kezeli.

Az S800-hoz több opcionális kiegészítő áll rendelkezésre. Például festékszublimációs fotónyomtatók (többek közt a DPP-FP90, 70 és 60), hordtokok, valamint a tartalék akkumulátorok. A készülékhez járó NiMH AA akkumulátor 390 felvétel elkészítését teszi lehetővé egy feltöltéssel. Európában a Cyber-shot S800 2007. május végétől kerül a boltokba.

SAMSUNG NAND
Újabb csúcs

A Samsung NAND technológiájú flash memóriái nem először kerülnek szóba, s valószínűleg nem is utoljára. A cég újabb úttörő lépéseket tett e technológia fejlesztése terén, megalkották ugyanis az első 16 gigabites (figyelem nem gigabyteos) NAND flash memóriát, mely jelenleg a legnagyobb ilyen méretű memória címet tudhatja magáénak. Szintén figyelemre méltó az 51 nanométeres gyártástechnológia, ami jelenleg a legkifinomultabb módszert takarja ezen a területen. A memória írási és olvasási sebessége is javult elődeihez képest, így a többszintű cellás technológiával rendelkező memóriák felett van a sebessége, mégpedig mintegy 80%-kal. Ez egészen pontosan 30 MB/sec olvasási és 8 Mb/sec írási sebességet jelent. Ez az új memória 4 Kb-os lapkezelési technológiát használ, ami a duplája a 60 nanométeres technológiájú elődjének. A hibajavító kód továbbra is 4 bites, így lehetőség van csupán firmware cserével a korábbi rendszer interfész használatára. A Samsung elsősorban mobiltelefonokba és MP3 lejátszókba szánja ezt az egységet.



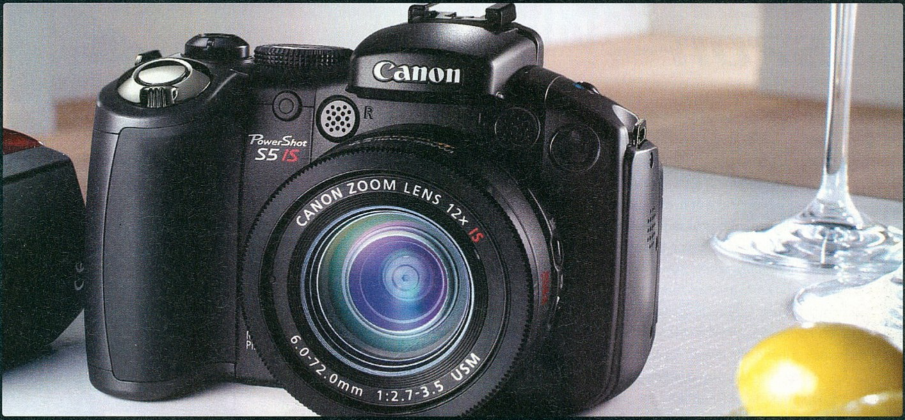
Az eddigi legnagyobb kapacitású NAND chipek

SAMSUNG U3

A Samsung új hordozható mp3 lejátszói, melyek az U3 nevet kapták a keresztelőn, igencsak aprócskára sikeredtek. Az 1, 2 illetve 4GB kapacitással elérhető, egy hagyományos pendrive méreteivel bíró lejátszó család tagjainak súlya csupán 22 gramm. A kis méretet szolgálja, hogy az öt gombos kezelőszervet érintőgombosra tervezték, ezzel is csökkentve a térfogatot. A készülék kijelzője OLED technológiát képvisel.

Funkciói ezzel még nem érnek véget, képes az U+ FM rádióadók vételére is, és beépített mikrofonjának köszönhetően diktafonnak is alkalmas, a felvétel minősége pedig a menüben több fokozatban állítható. A Samsungtól megszokottan több színben is forgalomba kerül az U3. Fogyasztói áruk 16, 20 és 27 ezer forint környékén alakulnak. Az U3 májusban kerül forgalomba, legalábbis a gyászos fekete színű.

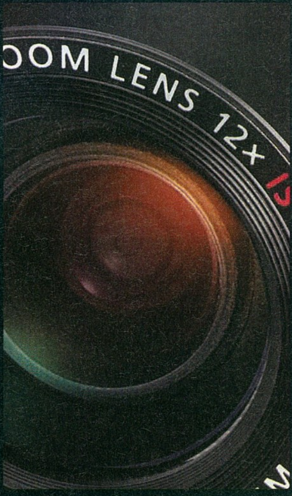
Canon Powershot S5 IS



A Canon bejelentette a 8 megapixeles PowerShot S5 IS forgalomba hozatalát. Az USM motorral ellátott, 12-szeres optikai zoom objektív (f/2.7 – f/3.5, 36-432 mm) a gyártó szerint a professzionális EF objektívek tulajdonságaival rendelkezik. Az optikai képstabilizátor technológia csökkenti az elmosódás veszélyét a fényképezéskor, a videók rögzítésekor pedig minimalizálja a kép beremegését. A lencseeltoláson alapuló technológia akár nyolcszor hosszabb záridő használatát is lehetővé teszi észrevehető elmosódás nélkül. A Canon DIGIC III processzor néhány új, a képminőséget is javító funkcióval rendelkezik. Az „Arcfelismerés AF/AE/FE" funkció 9 emberi arcot is tud érzékelni a képen, és ennek megfelelően állítja be az élességet, az expozíciót és a vakutelejesítményt. Az Arcfelismerés AF/AE funkció videó rögzítése közben is használható, ilyenkor a gép az élességet és az expozíciót is folyamatosan a mozgó alanyoknak megfelelően állítja. A technológia hardver-alapú, ezért ugyanolyan gyorsan reagál, mint a normál AiAF élességállítás.

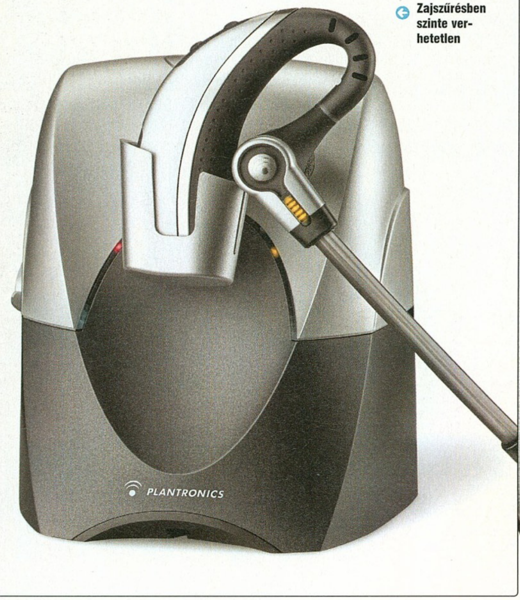
A 2,5 hüvelykes, 207000 pixeles LCD bármilyen irányban hajtható, így a felvételkészítés különleges testhelyzetekben is lehetségessé válik – például csípőmagasságból vagy a gépet fej felett tartva.

A 22-féle felvételi mód között megtaláljuk a teljesen Automatikus, illetve a Manuális felvételi módot, a Blende-előválasztás, Záridő-előválasztás és Egyedi felvételi módot. A Saját kategóriák funkció az Arcfelismerés és a kiválasztott felvételi mód alapján automatikusan olyan kategóriákba sorolja a képeket, mint Emberek, Tájképek és Események, ezzel megkönnyíti a rendszerezést.



Plantronics CS70N

Az egyre többet szóba kerülő headsetek egyre komolyabb képességekkel rendelkeznek. Egy ilyen ámulatba ejtő példány a Plantronics CS70N mely a CS70 díjnyertes vonásaira építve tör utat saját sikereinek. Legnagyobb erőssége és egyben legvonzóbb tulajdonsága is az a beépített zajszűrő mikrofon, mely szinte „párja nincs" kategóriás. Zajos környezetben, nem zárt irodában dolgozóknak felbecsülhetetlen értékű lehet ez a képesség. A headset ma már természetesnek tűnően digitálisan kódolja a hangokat, és az 1,9 Ghz-en működő DECT 6 technológiának köszönhetően, az emberi hangokat részesítve előnyben, éri el a kiváló hangátvitelt. Az alig 21 grammos apróság kialakítása a diszkréciót képviseli, hisz a tömegének nagy része a fülkagyló mögé kerül viseléskor, így egész napos viselése sem okoz problémákat. Használata igen könnyű, hisz egyetlen gombbal lehet hívásokat fogadni és elutasítani, egy másik gombpárral pedig a hangerőt állítani, vagy épp elnémítani a headsetet. Kialakítása univerzális, így jobb és bal fülön egyaránt használható. Gyári tartozék a tároló, dokkoló és egyben töltő egység. A dokkolótól maximum 90 méteres távolságban használható apróság töltési ideje 3 óra, de 1,5 óra alatt 80%-osra tölthető az akkumulátora. Készenléti ideje kb. 6 óra.



Zajszűrésben szinte verhetetlen

PC GURU
LANTRYFREE
LAN AMÍG BÍRJUK...
Elérkezett a TE időd!
SZÁLLJ BE TE IS A CSAPATBA!
Mérd össze tudásod a PC GURU szerkesztői-vel és a legelvetemültebb olvasóinkkal! Találkoz-zunk a PC GURU következő LAN Party buliján!
Helyszín:
T-Online PG Cyber Cafe, Budapest Mammut I. Üzletház (mozi pénztár mellett)
Időpont:
2007. július 5. (csütörtök) 18:00-tól, amíg bírjuk...

FIFAHUNGARY
WWW.FIFAHUNGARY.COM
The SIMS HUNGARY
www.simshungary.hu
NFSHUNGARY
WWW.NFSHUNGARY.HU
PESHUNGAR
WWW.PESHUNGARY.HU
FMHUNGARY
WWW.FMHUNGARY.HU

Ati HD 2900 XT vs. nVidia 88xx

A DX10 titánjai

írta · Martinm

A csúcskategóriás VGA kártyák harcában legtöbben külső megfigyelők vagyunk. Mégis érdemes figyelemmel követni az összecsapásokat, hiszen itt mutatják meg a GPU-k igazi képességeiket, ezúttal pedig már DirectX 10 alatt is bizonyítaniuk kell, ki az erősebb.

A tavalyi évet nagyszerűen zárta az NVIDIA – megérkezett az első DirectX 10-es GPU, a G80, és rögtön két kártya is az új GeForce 8-as szériából. Összel azonban még nemhogy a DirectX 10-es játékok, de még az ezeket futtató Vista sem volt készen, ahogy az ATI-t is lefoglalta az egyesülés az AMD-vel, így az NVIDIA nyugodtan jelenthette ki, a GF8 a legjobb DX10-es kártya. Aztán később, a Vista megjelenésével felszínre kerültek az NVIDIA vistás drivergondjai, amikor az ATI lecsaphatott volna a DirectX 9 alatt egyébként kiválóan teljesítő GeForce 8800-asokra, mégsem lépett színre az új Radeon széria. Májusban azonban fordult a kocka, az AMD bemutatta legújabb Radeon HD szériáját, megjelent az első DirectX 10-es játékteszt, és a Vista is lassan belekezd menetrendszerű világhódításába.

NYERS ERŐ

A GeForce 8800-as kártyákon egy meglehetősen robosztus, 681 millió tranzisztorból álló chip teljesít szolgálatot nem kevesebb, mint 128 shader processzort csatasorba állítva. Ehhez 384 bites memória-interfészen 768MB, effektív akár 2,16 GHz-es fedélzeti memória csatlakozik, ami a DX9-es érában még elképzelhetetlen lett volna. Ahogy a két cég árgus szemekkel figyeli egymást, várható volt, hogy amikor az AMD útjára indítja DX10-es kártyáit, egy újabb „über-GeForce" is napvilágot lát. Ez lett a GeForce 8800Ultra, ami azonban a magasabb órajeleken és az újabb hűtőn felül semmiféle újdonságot nem mutat fel a már több mint féléve piacon lévő 8800GTX-hez képest. Ám hiába az NVIDIA új, megfizethetetlen szörnyetege, az ATI Radeon még ezeket az értékeket is túllicitálja új, R600-as GPU-jával – legalábbis papíron. A világ első DirectX 10-es ATI Radeon HD 2900XT kártyán egy teljes értékű R600-as chip dolgozik, aminek megépítéséhez 700 millió tranzisztorra volt szükség. Mivel az ATI tervezte az XBox360 játékkonzol grafikus chipjét, várható volt, hogy az R600-ban is az egységesített shader architektúrát alkalmazza majd, ám az mindenkit meglepetésként ért, hogy 320 darab shader egység lesz az új chipben. Ez a masszív párhuzamosításra felkészített chip elméletben 475 GFLOPS-os teljesítményre képes, ami CrossFire módban (némileg tuningolva) elérheti az 1TFLOPS-ot is.

A 320 shader folyamatos terheléséről az Ultra-Threaded Dispatch Processzor gondoskodik, továbbá a párhuzamosításhoz elengedhetetlenül fontos volt a nagy kapacitású, általános célú regisztertár is. Ezen felül az ATI mérnökei Az X1000-es szériához képest jelentősen megnövelték az összes cache tár méretét, s hogy megkönnyítsék a GPU általános célú felhasználhatóságát, lehetővé tették, hogy a shaderek bármely fázisban hozzáférhessenek ehhez a gyorsító tárhoz. Sajnos azonban vannak gyenge pontjai is az ATI Radeon HD 2900XT-nek, mégpedig a ROP (Render OutPut) egységek viszonylag alacsony száma (16 darab, csakúgy, mint az R580-ban) és a mérsékelt, 740MHz-es GPU és az effektív 1600MHz-es memória órajelek.

Az új Radeonoknál a képminőség fejlesztése is fontos volt, így például már alapértelmezett a kiváló minőségű anizotrop szűrés, az élsimításért felelős egység pedig teljes mértékben programozható lett. Ennek köszönhetően csupán a driverkészítők feladata, hogy megtalálják a legszebb és leghatékonyabb élsimítási mintákat és módszereket (mint pél-

> **tesztrendszer**
>
> ASUS P5B-E alaplap, Intel Core 2 Duo QX6700 CPU, 2x1GB A-DATA DDR2-800 (5-5-5-15) memória, Samsung SP2504C 250 GB-os, SATA HDD, Coolink AP550X tápegység. Microsoft Windows XP SP2, Intel 8.1.1.1010, NVIDIA ForceWare 158.18, Ati Catalyst 8.3704.

dául az új Custom Filter AA-t), amik természetesen már minden esetben együttműködnek a HDR-t alkalmazó játékokkal. A videokártyáknál kulcsfontosságú memóriavezérlő is sokat javult az R600-ban. Az új, immáron teljes mértékben elosztott szervezésű Ring Bus vezérlő 512 bites buszszélességen fér az 512MB összkapacitású GDDR3 memóriachipekhez. Az új vezérlő megörökölte az X1000-es programozhatóságát is, így későbbi driverfrissítésekkel javulhat az R600 memóriakezelése.

TESZTEREDMÉNYEK

Még nem volt példa arra, hogy ne egy csúcskategóriás modellel induljon egy új széria, ám az ATI Radeon HD 2900XT – bármilyen furcsán hangzik is – csupán a felsőkategória alján célozza meg. Ezzel magyarázhatóak a visszafogott órajelek, a „kevés", mindössze 512MB rendszermemória, és a legfontosabb, a barátságosnak tekinthető vételár. Ez utóbbi már megjelenéskor is épp, hogy elérte a 90-100 ezer forintos határt, de ügyesebbek akár 80-85 ezer forintért is találhatnak HD 2900XT-t. Az ATI a barátságos ár mellett mégis azt ígéri, új kártyája lemossa a színről a 8800GTS-eket, és még a 8800GTX-nek is okoz néhány kellemetlen percet.

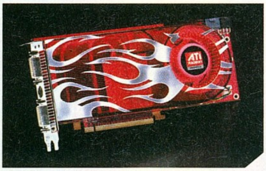
Méréseink szerint a 8800GTS-sel való konkurálás akár még igaz is lehetne jó pár DirectX 9-es játéknál, ám sajnos a képet lerontja az erősen bétás, az élsimítást meglehetősen rosszul kezelő vistás ATI driver. A DirectX 10-es Call of Juarez szárnyakra kap a HD 2900XT-n, és csupán a 8800GTX, valamint a 2x annyiba kerülő 8800Ultra képes legyőzni, mégsem vonnánk le ez alapján messzemenő következtetéseket a kártyák DX10 teljesítményét illetően, mivel ez a benchmark még bétás, ráadásul az AMD adta ki, s egyetlen játékdemó alapján egyébként sem lehet ítélkezni a kártyák DX10-es adottságai felett.

A HD 2900 XT eredményei azonban még sokat javulhatnak, hiszen míg az NVIDIA október óta fejleszti a 8800 driverét, addig az ATI épp, hogy csak belekezdett az optimalizálásba, és tekintve, hogy az R600-as GPU teljesítménye is erősen függ a driver hatékonyságától, az élsimítás és a nagyobb felbontásokban kulcsfontosságú memóriakezelés is jelentősen javulhat még a későbbi driverfrissítésekkel. Ez tehát okot adhat némi reménykedésre, ugyanakkor visszatartja a vásárlókat, hiszen a mostani driver igencsak lerontja a HD 2900XT teljesítményét, és több funkció, köztük az adaptív élsimítás (átlátszó textúrán belüli AA) kezelése is hibás. A másik nagy gond a HD 2000-es széria indításával, hogy hiába a valóban kasszasikernek ígérkező, tömegek által elérhető árú modellek és a barátságosan árazott HD 2900XT, a felhasználók szeretik látni, mire is képes egy-egy új technológia teljes pompájában. Erre szolgálnak az árat figyelmen kívül hagyó „bulldózer-termékek", amik elképesztő technikai paramétereket és lélegzetelállító teljesítményt kínálnak, ezzel magukra vonva a sajtó és a nagyközönség figyelmét. Egy-egy ilyen termék pedig nem feltétlenül a cég bevételein, hanem hírnevén lendít nagyot, amire az AMD-nek most hatalmas szüksége lenne.

Összefoglalva tehát a GeForce 8800 GTX-re és a szerényen növelt órajeleken hajtott – megfizethetetlenül drága) 8800Ultra nagytestvérére nem jelent fenyegetést az ATI Radeon HD 2900XT. Sajnos az R600 magas fokú programozhatósága egyelőre nem javítja, inkább visszafogja az új GPU teljesítményét, így amíg nem készül el a funkcionalitásában és teljesítményében is megfelelő ATI driver, a 8800GTS biztonságosabb választás DX9-re és DX10-re egyaránt. Ha azonban a szoftveres problémák megoldódnak, a HD 2900XT-nek minden esélye meglesz, hogy jobb vétel legyen mindkét 8800GTS-nél DirectX 9 és DirectX 10 játékok esetén is, ám az NVIDIA szörnyetegeinek megfélemlítéséhez ennél többre lesz szükség.

ENERGIAFALÓ

A csúcskategóriás videokártyák világában nem meglepő a minimum egy, de ma már inkább két kiegészítő tápcsatlakozó, vagyis aki egy ilyen kártyára nevez be, nem fogja megúszni 500 Wattos tápegységnél gyengébbel. Az GeForce 8-as széria az alkalmazott 90nm-es gyártástechnológia mellett érthetően sokat fogyaszt, ám csupán addig tűnik ez soknak, amíg nem láttuk az új Radeon HD 2900XT értékeit. Hiába sorolja az ATI ezt a kártyát egy megfizethető, épp, hogy csak felsőkategóriás modellnek, a 80nm-es GPU-val szerelt kártya fogyasztásában minden vetélytársán túltesz. A jellemzőnek mondható, közel 400 Wattos rendszerfogyasztásból pedig egyértelműen következik, hogy a jó ár/érték arányt sok esetben le fogja rontani az elkerülhetetlen tápcsere.



Termék	ASUS EN8800Ultra	ASUS EN8800GTX	ASUS EN8800GTS	Galaxy 8800 GTS-320	Sapphire HD 2900 XT
Bruttó végfelhasználó ár [Ft]	170,000	149 910	106 990	77 990	100 600
Műszaki adatok					
Grafikus mag	G80	G80	G80	G80	R600
Fedélzeti memória	768 MB GDDR3	768 MB GDDR3	640 MB GDDR3	320 MB GDDR3	512 MB GDDR3
Grafikus mag órajele	612 MHz	576 MHz	513 MHz	513 MHz	740 MHz
Shader processzorok órajele	1512 MHz	1350 MHz	1188 MHz	1188 MHz	740 MHz
Memória órajele (effektív)	2160 MHz	1800 MHz	1584 MHz	1584 MHz	1650 MHz
Shaderprocesszorok	128	128	96	96	320
ROP egységek	24	24	20	20	16
Mérési eredmények					
1280x1024, 8AA/16AF			Adaptív AA be/ki		Adaptív AA be/ki
Call of Juarez DX10 AA nélkül	27,2 fps	25,6 fps	21,1 fps	17,5 fps	27,2 fps
Quake4	137,3 fps	126,5 fps	96,8/96,4 fps	94,2 fps	89,2/89,8 fps
Oblivion	55 fps	51,7 fps	41,2/51,1 fps	32,7 fps	13,6/45,8 fps
Rainbow Six: Vegas	39,3 fps	34 fps	25,9/44,3 fps	24,1 fps	51,2 fps**
Supreme Commander*	28,2 pont	34,9 pont	48,5/28,1 pont	51,2 pont	86,3/32,2 pont
1920x1200, 4AA/16AF					
Call of Juarez DX10 AA nélkül	19,7 fps	18,5 fps	14,9 fps	10,5 fps	14,6
Quake4	104,6 fps	94,6 fps	70,5/70,4 fps	69,7 fps	91,5/90,5 fps
Oblivion	55 fps	39,5 fps	29/40,1 fps	9,1 fps	20,8/34,1 fps
Rainbow Six: Vegas	25 fps	22,7 fps	14,5/28,6 fps	N/A	34,5 fps**
Supreme Commander*	40 pont	46,5 pont	66/40,8 pont	69,5 pont	74/41,6 pont

*: a kisebb érték a jobb

**: Nem kezelte az élsimítást

9.0 PC GURU index

AIRLIVE WMU-6500FS

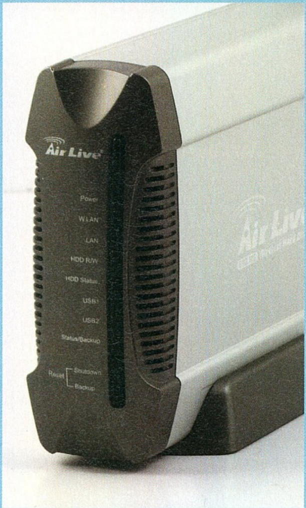
írta · Spiderman

Az egyre növekvő sávszélességet sokan igyekeznek mindenféle letöltéssel kihasználni, ám a 24/7-es töltögetéssel van egy nagy probléma: folyamatosan bekapcsolva kell hagyni a számítógépet, s ez bizony – feltéve, hogy nem vízhűtést használunk – zavaró lehet, főleg éjszaka. A termékeit AirLive márkanév alatt forgalmazó OvisLink kitűnő megoldást kínál erre a problémára, WMU-6500FS típusjelzésű NAS merevlemezházuk (hálózatra kapcsolt külső merevlemezház) ugyanis teljesen önálló életet él, s alkalmas a PC bekapcsolása nélkül is letölteni.

A WMU-6500FS természetesen FTP és HTTP oldalakról is tud adatot tölteni, legnépszerűbb tulajdonsága mégis az, hogy a torrent állomásokkal is boldogul. A beállítások között bizonyára mindenki könnyen eligazodik (a menü angol nyelvű), hiszen torrent letöltéséhez például csak annyi a dolgunk, hogy a webes felülettel feltöltjük a torrentfájlt a NAS-ra. Természetesen, ha azt szeretnénk, hogy a letöltés mellett maradjon még elég sávszélesség internetezni is, használhatunk sebességkorlátot (100 Kbyte/sec-ig).

A WMU-6500FS-t értelemszerűen akkor tudjuk használni, ha van otthon router is, aminek rögtön megvan az az előnye is, hogy az adatokhoz valamennyi otthoni számítógépről hozzáférhetünk. (A filmeket például nem kell két helyen tárolni.) A könyvtárstruktúra a gyökérben elég kötött: van egy Public mappa, amelynek tartalmát bárki láthatja, illetve készíthetünk privát foldereket is, ahova csak a felhasználói név és a jelszó begépelése után léphetünk be.

Ami a hardverkiépítést illeti, a NAS vezetékes és vezeték nélküli kommunikációra is képes, 100 illetve 125 Mbps-es sebességgel. A valós tempó azonban az elméletinél kisebb, mindkét esetben 6-7 Mbyte/sec körül alakul. A tokot HDD nélkül vásárolhatjuk meg, viszont az ATA-133 és SATA-150 támogatásnak köszönhetően bármilyen 3,5 colos meghajtót használhatunk benne.



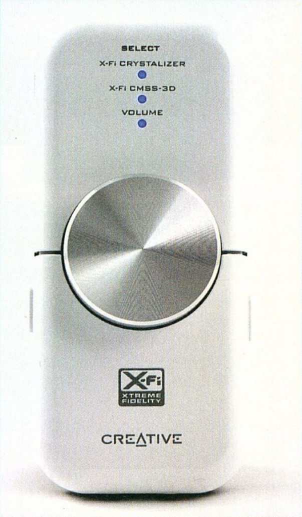
9.2 PC GURU index

CREATIVE Xmod

írta · Wombath

Ugyan a játékok számára még mindig egy különálló hangkártya a legjobb megoldás, az alaplapra intergrált hangchipek terjedése miatt ez a piac rohamosan csökken. Ez leginkább az egyeduralkodó Creative-ot zavarja, aki már jó ideje próbálkozik más téren is megvetni a lábát. Ennek eredményei az amúgy kifejezetten jól sikerült hangfalak, webkamerák, MP3-lejátszók és most már külső hangprocesszorok is. Az utóbbiak közé tartozik az Xmod nevű eszköz is.

A tenyérben elférő, aprócska eszköz nincs igazán túlbonyolítva: a középső, nagyméretű ezüst tekerővel a hangerőt állíthatjuk be (vagy az effekteket szabályozhatjuk). A burkolat egyik része nyomógombként szolgál – lenyomva kapcsolhatunk az üzemmódok között – két apróbb kapcsoló segítségével pedig az effektezést kapcsolhatjuk ki-be. Az első ezek közül a CMSS-3D, amely a Creative saját virtuális 3D-hangzása – a többi ilyen eljáráshoz hasonlóan ez is működik, de nem éri el egy valódi többcsatornás rendszer nyújtotta élményt. A másik kapcsolóval a Crystalizer-t kapcsolhatjuk be, amely a tömörített zenék minőségén hivatott javítani.



Ez a külső hangkártya tehát elsősorban azok számára készült, akik sokat hallgatnak veszteségesen tömörített zenét (tehát gyakorlatilag ma már mindenkinek), és zavarja őket a különösen az alacsonyabb bitrátákon tapasztalható „karcos", élettelen hangzás. A Creative mérnökei alaposan megvizsgálták ezen tömörítési eljárások működését, és olyan algoritmusokat dolgoztak ki, amelyekkel az elvesztett adatokat visszakaphatjuk – és a helyzet az, hogy ezek meglepő módon valóban működnek. Az Xmod-on keresztül lejátszott zenék szebben, élethűbben szólalnak meg, valóban visszakapjuk például a cintányérok fémes hangját.

Az Xmod számítógépünkkel USB-csatlakozón keresztül kommunikál – ám nem csak számítógéppel használható! Vonalszintű bemenetén keresztül ugyanis bármilyen külső eszköz – például iPod – hangját is feljavíthatjuk vele. Külön extra, hogy mindehhez számítógépre sincs szükség, hiszen az Xmod külső tápegységről is működik.

ASUS EN8800

Teljesítmény és érték

DirectX 10 kompatibilitás, Ghost Recon és GTI Racing ajándékba

A legtöbben a 3D-s játékokhoz vásárolnak grafikai kártyát, napjaink kifinomult játékai pedig igen nagy teljesítményű eszközöket követelnek. Ezen felül a személyi számítógépek világát és a digitális szórakoztatást új dimenziókba helyező Vista operációs rendszer adottságainak kihasználásához érdemes olyan új grafikai megoldást vásárolni, mely készen áll a forradalmian új technológia fogadására.

Féktelen teljesítmény

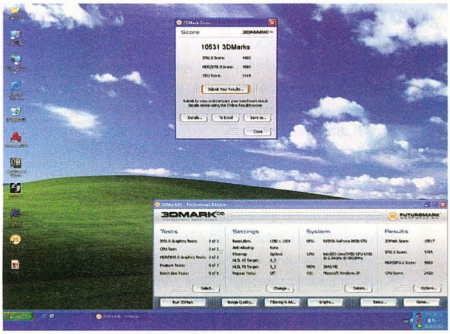
Az ASUS EN8800 termékcsalád – mely két kártyát, az EN8800GTX/HTDP/768M és az EN8800GTS/HTDP/640M modelleket takarja – biztosan megoldást kínál a fenti kihívásokra. Először is mindkettő az Nvidia legújabb GeForce 8800 GPU-jára épült, előbbi pedig 10,531 pontot ért el a 3DMark06-on 1280x1024 felbontással, ami több mint elég gyors a legjobb 3D játékok megjelenítéséhez.

DirectX 10 és Vista kompatibilitás

Az EN8800 termékcsalád mindkét tagja DirectX 10 kompatibilis és támogatja a Shader Model 4.0 verziót, így a játék objektumok és adatok tömeges kezelését hatékonyan valósítják meg. Az eredmény egy minden eddiginél gazdagabb és élvezhetőbb játékélmény. A DirectX 10-zel való kompatibilitás egyben a Microsoft Vista operációs rendszerek támogatását is jelenti.

Értékes összeállítás – 3D játékok és grafikai benchmark eszközök

Ha már úgyis a játékokhoz vásárol grafikai kártyát, mi lehetne hasznosabb, mint két népszerű játék egyenesen a dobozból!? Az EN8800 termékcsaládhoz mellékeltünk egy Ghost Recon Advanced Warfighter játékot az Ubisofttól és egy GTI Racinget a Techlandtól. A 3Dmark06 Advanced Version, az első grafikai benchmark szoftver pedig szintén mindkét kártyához ajándékba jár. Mindegy, hogy játékosok vagy tuningőrültek veszik meg a kártyákat, kiváló minőséget és igazi értéket kapnak cserébe.



▲ az ASUS 10.531 pontot ért el a 3DMark06-on.

Splendid Intelligens Képjavító Technológia

A monitoron megjelenő képeket az EN8800 termékcsaládnál a Splendid Intelligens Képjavító Technológia, ez a kizárólag ASUS eszközöknél megtalálható megoldás teszi még élvezhetőbbé. A Splendiddel, az ASUS grafikai kártyák olyan minőségi képeket hoznak létre, melyek az emberi szem számára a legkedvezőbb látványt nyújtják. A Splendid a legjobb Nvidia PureVideo™ technológiával dolgozik a kristálytiszta dekódolt videó tartalmak megjelenítéséért.

Amint a cím is elárulja, az EN8800 termékcsalád a csúcsteljesítmény és a lenyűgöző extrák kivételes ötvözete. Ha frissíteni szeretné számítógépes rendszerét, feltétlenül próbálja ki az ASUS két új grafikai kártyáját.

Fizetett Hirdetés

Otthoni hálózat

irta · Cray

Routerek beállítása

A szélessávú internet mára szinte mindenki számára ténylegesen elérhető tömegcikké vált. Ezen kapcsolatok sebessége elegendő több felhasználó számára is, ezért jogosan merül fel az igény, hogy a család egésze számára elérhető legyen a web, azonos időben is. Az internet otthoni megosztására pedig a legcélszerűbb eszköz egy útválasztó, vagy más néven router.

Mindenekelőtt azt érdemes eldönteni, hogy hagyományosan vezetékekkel szeretnénk hálót szőni a lakásba, avagy wireless (vezetékmentes) megoldással akarunk operálni. Ez nyilván a terep és a rendelkezésre álló pénzmennyiség függvénye. Ha a vezetékes megoldás csak irdatlan hosszú kábelkígyóval, vagy HILTI fúró közbenjárásával oldható meg, akkor érdemes fontolóra venni a wireless (röviden WLAN) lehetőségeket. Itt nincs kábel (csak ami a modemből megy be a WLAN routerbe), cserébe kissé drágább. Emellett teleszórja a lakást rádiófrekis jelekkel, amit esetleg hosszú távon nem mindenkinek a szervezete tolerál (fejfájást okozhat például).

Vezetékes verziónál szükségünk lesz ugye magára az útválasztóra, valamint a hálózatba kötött gépekkel megegyező számú UTP patch kábelre. WLAN esetén nem elég a sima router, olyan kell „amin antenna is van ám". Ez eleve drágább, ráadásul felmerül egy másik probléma, ami a vezetékes megoldásoknál alapból megoldott: a klienskártyák. Vezetéken utaztatva a webet nincs gond, lévén ma már minden valamire való alaplapon található egy vagy több RJ45-ös aljzat („hálócsatlakozó"), szemben a WLAN adóvevővel, amit bizony külön be kell szerezni, PCI-os kártya vagy USB stick képében, természetesen annyit, ahány gépet a hálózatban szeretnénk tudni.

KÁBELRENGETEG

Első lépésként a router WAN portjára kell csatlakoztatni a szolgáltatótól kapott modemet a hozzáadott kábellel, a többi (LAN) portra pedig sorban a számítógépeket a vásárolt patch kábelekkel, majd a router és a modem hálózati adaptereit is toljuk bele a fali konnektorokba. Ezután a dokumentációban megadott IP-címen a router web-alapú konfigurációs felülete elvileg elérhetővé válik bármely web-böngésző segítségével. A megadott IP-címet a böngésző címsorába kell beírni, formátuma általában a 192.168.x.x sémát követi, a helyi hálózatokra vonatkozó IP-szabályoknak megfelelően. Előfordulhat, hogy a router jelszót kér a belépéshez. Nem kell azonban pánikolni, a jelszó bizonyosan ott fog vigyorogni a leírásban.

WIRELESS MIZÉRIA

A legtöbb probléma nem is a konfigurálás során történik, azt általában kiválóan elintézi a router automatikusan. A gond az szokott lenni, hogy egy átlagos wireless routertől a felhasználó gyakran sokkal többet vár, mint amire az képes.

Hiába írják rá a dobozra, hogy elvileg 300m-t is képes vezeték nélkül áthidalni a készülék, a gyakorlatban a használható távolság 20 és 60 méter között alakul. Ezek az eszközök arra készültek, hogy az egy légtérben (nagy nyitott irodákban) lévő számítógépek közötti kapcsolatot biztosítsák. Egyéb esetben (pl. családi ház földszintjéről „fellőni" az emeletre a födémen keresztül) problémák adódhatnak, már egy egyszerű gipszkarton fal közbeiktatásakor is! Egyéb eset alatt nagy mennyiségű zavaró tényezőt kell érteni, amelyek közül az elektromos vezetékek közelsége a leginkább kézenfekvő.

Irányított jel esetén pedig csak azt hiszem el, amit kimérek, ugyanis volt hogy 60m-t nem tudtunk átlőni egy irányított antennával, míg 3 fokkal arrébb a 2km-es (!) link is sikeres volt... Nem beszélve arról az esetről, amikor két szomszédos panelház közötti távolságot (kb. 60m) próbáltunk áthidalni valamikor december közepén. Tavaszig tökéletesen működött a hálózat, amikor is hirtelen bizonytalanná vált majd teljesen megszűnt a kapcsolat a gép és a router között. A titok egy fa volt, amely a két ház között volt, és tavasszal nőttek rá a levelek, leárnyékolva az addig kiválóan működő wireless kapcsolatunkat...

KONFIGURÁLÁS

DSL-alapú szolgáltatás esetén a routerben engedélyezni kell a PPPoE protokoll használatát a WAN beállításoknál, ezután pedig meg kell adni a routernek a szolgáltatótól kapott júzernémet (felhasználói név), és a paszwördöt (jelszó).

Egyes szolgáltatók fix IP-címet adnak meg, amelynek használatával az internet elérhetővé válik. Ez esetben a Statikus IP-beállításoknál kell megadni a routernek a szükséges adatokat (Static IP). Ezek az IP-cím, az átjáró (Gateway), az alhálózati maszk (Subnet mask), valamint a DNS szerverek IP-címei.

A csatlakozás módja (Connect mode) lehet folyamatos (always connect), vagy igény szerinti (connect on demand). Folyamatos kapcso-

HISTORY

Valaha volt a betárcsázós-modemes internet (dial-up), ami bár nem volt valami gyors, de cserébe egy egyszerű modem és a meglévő telefonvonal segítségével akár majdnem ingyen is lehetett vele szörfölgetni a weben. Mindenki emlékszik ugye a freestartra és társaira. Ezen szolgáltatások leginkább arra voltak alkalmasak, hogy amúgy beetessék a népet, megmutatva, milyen lehetőségeket is rejt magában a világháló. Aztán az akkori Matáv gondolt egy merészet, és irdatlan kampányolás közepette berobbantotta a köztudatba az ISDN hozzáférést, ami már itthoni bevezetésekor elavultnak számított. A széles(ebb) sávú internet hirtelen egészen reális áron vált elérhetővé gyakorlatilag bárki számára. Apró baki volt, hogy az ISDN hazai megjelenése után bő egy évvel már rendelkezésre állt az ADSL és a kábelnet is, s akik két évre aláírták az ISDN szerződést, nos, ők nem voltak nagyon vidámak mikor látták, hogy az ő előfizetésükkel megegyező áron mások az ISDN sebességének sokszorosával repesztettek az információs szupersztrádán.

latnál a router megszakítás nélkül „fent van a neten" (egyes ADSL szolgáltatók ugyan 24 óránként megszakítják a kapcsolatot, azonban ez csak néhány rövid pillanatig tart, az effektív kapcsolatban a szakadás gyakorlatilag nem észlelhető). Igény szerinti kapcsolódáskor az útválasztó csak akkor kezd el tárcsázni, ha valamely számítógépről erre utasítást kap, ezután a kapcsolatot fenntartja a megadott ideig, utána lebontja.

Kábelmodemes kapcsolat esetén a szolgáltató a gépet az úgynevezett MAC-cím alapján azonosítja (MAC-Address). A MAC-cím egy olyan egyedi azonosító jel, amellyel minden egyes hálózati eszköz rendelkezik. Formátuma 6-szor 2db hexadecimális szám, kötőjellel, vagy kettősponttal elválasztva (00:00:00:00:00:00). A szolgáltatónál regisztrálni kell a saját hálózati kártyánk MAC-címét, ezután az internet-hozzáférést a cég e cím alapján biztosítja a felhasználónak. S éppen itt kezdődnek a gondok. A szolgáltató a hálókártyánk címére szolgáltat, a router MAC-címe viszont ezzel értelemszerűen nem egyezik meg. Ha egy ilyen internet-hozzáférést szeretnénk otthon megosztani, akkor trükközni kell. A routerekben található egy MAC Clone nevű opció, ennek segítségével a router képes felvenni egy tetszőleges MAC-címet. Ide beírva a szolgáltatónál beregisztrált hálózati kártyánk MAC-címét az internet elérhetővé válik az összes routerre csatlakoztatott számítógép számára, mert a szolgáltató csak a routert és az abban „klónozott" MAC-címet fogja látni. Itt hívnám fel a figyelmet arra, hogy nem minden szolgáltató nézi jó szemmel az internet otthoni többfelé osztását, ezért netmegosztás előtt olvassátok el a szolgáltató Szerződési Feltételeit, a MAC klónozást természetesen mindenki csak saját felelősségre csinálhatja.

Jogos a kérdés: honnan tudhatom meg a hálókártyám MAC-címét? Ennek lekérdezése a következőképpen történik: nyissunk egy egyszerű DOS ablakot (Start menü -> Futtatás, ide írjuk be: „cmd" és ENTER). A megjelenő DOS-ablakba írjuk be: „ipconfig /all". Itt a „Fizikai cím"-nél látható kártyánk MAC-címe. Ezt kell klónozni a routerben.

A routerben engedélyezzük a DHCP szervert (kézikönyv), a gépeken pedig a hálózati kapcsolatoknál lőjük be (TCP/IP protokoll, és tulajdonságok gomb) hogy „IP-cím automatikus lekérése". Ekkor a routerben lévő DHCP szerver automatikusan kiosztja a hálózaton lévő kliensek számára az IP-címeket.

BIZTONSÁG

A routerek biztonsági beállításai gyártótól függően lehetnek nagyon részletesek, illetve rendkívül szegényesek is. Sajnos mindenre kiterjedő antihacker leírást e cikk keretein belül nem tudunk közölni, ezért csak a legáltalánosabb funkciókról ejtenék pár szót.

MAC Filter: Itt lehetőség van számítógépnév, IP-cím és MAC Address megadásával kitiltani felhasználókat a hálózatunkból.

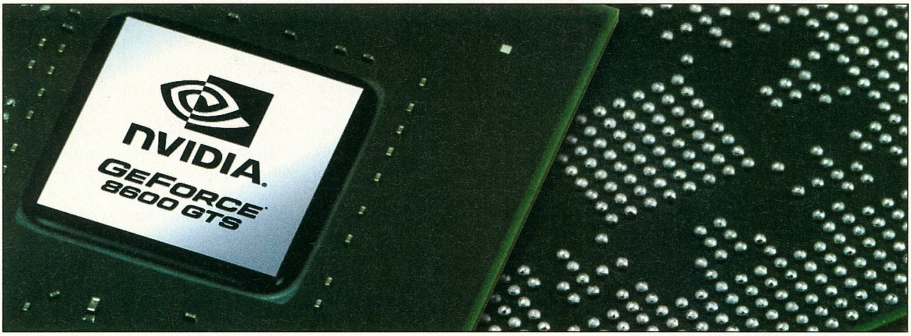
Website Blocking: Itt lehetőség van weboldalak konkrét letiltására a site URL-jének (www címének) megadásával. Értelemszerűen a nem kívánt webes tartalom kiszűrésére használható.

Firewall (tűzfal): A tűzfal olyan program, amely az internet és a számítógép közé ékelődve megvédi a felhasználót az illetéktelen behatolási kísérletektől. A mai modern routerek többsége tartalmaz valamilyen beépített tűzfalat, ezt mindenképpen érdemes bekapcsolni. Önmagában túl sokat nem ér, aki nagyon be akar jönni és ért hozzá, azt nem fogja visszatartani, viszont a botcsinálta tizenéves hekkerpalánta vérpistikék ellen pont jó.

WLAN használata esetén a legelső dolgunk legyen egy nagyon hosszú és bonyolult (128 bites WEP) kóddal bevédeni az egész hálózatot (nehogy már a ház elől lehessen lopni a netet). A kód helyes alkalmazásáról és a beállításának módja felől a router kézikönyvéből érdemes informálódni.

TOVÁBBI HADFELSZERELÉS

Minden internetre csatlakozó gépet érdemes felszerelni aktív biztonsági rendszerrel a nem kívánt behatolók (rosszindulatú hackerek), kémprogramok (spyware-ek), vírusok és egyéb kártékony programok ellen. A routerünk beépített tűzfala mellé mindenképpen ajánlott egy operációs rendszer alól futó hagyományos tűzfal-szoftver használata is. Ezen kívül egy memóriarezidens (a memóriában folyamatosan jelenlévő, annak tartalmát figyelő) kémprogram eltávolító és egy jó vírusirtó is ajánlott. Mindezek együttes használata általában 99%-os védettséget biztosít.



GeForce 8500 és 8600

Csillogás nélkül

írta · Martinm

A csúcsteljesítményű videokártyák a kiváltságosok játékszerei, a legnépszerűbbek viszont a középkategóriás modellek. Nyár elején itt is megtörténik a trónfosztás, és a régi modellek végre átadják helyüket DirectX 10-es utódaiknak.

Egészen mostanáig nem volt jelentősége sem a DirectX 10-nek, sem pedig a 8800-as csúcskártyáknak, hiszen nem akadt játék, ami kihasználta volna az új szabvány nyújtotta lehetőségeket. Emiatt – na meg a kezdetben botrányos teljesítményű driverek miatt – a játékosok egyszerűen nem vettek tudomást a Vistáról, ám ez hamarosan gyökeresen megváltozik. A vistás driverek már közel vannak az XP alatt nyújtott teljesítményhez, lassan megjelennek az első, nagyobb DirectX 10-es játékok és végre megérkeztek az új generációs, megfizethető videokártyák is.

ÚJ GEFORCE-OK BELÜLRŐL

A VGA kártyák piacát ma még egyértelműen a DirectX 9-es, nemrég még méregdrága csúcskártyák uralják igencsak csábító, 50 ezer forint alatti áraikkal. Sajnos azonban bármennyire is jól csengő ajánlat egy tavaly még 100 ezer forint felett tanyázó Radeon X1950XT-t 50 ezer forintért beszerezni, amint megérkeznek a DirectX 10-es játékok, csalódottan kényszerülünk majd a gyengébb, DX9-es látványra.

Ez a probléma azonban rögvest megszűnik, ha az új GeForce 8500-as vagy 8600-as szériából választunk (vagy megvárjuk a Radeon HD 2600-as szériát). Az új, középkategóriás GeForce modellek már a G80 alapjaira épülnek, így egységesített shader architektúrát és teljes DirectX 10-es kompatibilitást kínálnak. Az NVIDIA a G84-re épülő 8600GT és GTS kártyák esetében 32 shader processzort alkalmazott, amik 1188 és 1450 MHz-es órajeleken üzemelnek. Ehhez 8 ROP (Render OutPut) egység csatlakozik, ami a 128 bites, 1400 MHz-es és 2 GHz-es memóriabuszokkal együtt előrevetíti, hogy bizony a képjavító eljárások használatában nem lesz látványos változás, élsimításra és nagyobb felbontásokra nem sok energiája lesz DirectX 10 alatt az új kártyáknak.

Videózás terén is sokat fejlődtek az új chipek, így a HD formátumok lejátszását egy különálló, VP2 névre keresztelt PureVideo HD videó-alegység végzi, így lehet akár gyengébb CPU-nk is, az új, 8-as GeForce-okkal a tökéletes 1080p mozizás is problémamentesnek ígérkezik. Ehhez természetesen alapértelmezett a HDCP kezelése, amit a 8600-as kártyák mindegyike támogat, 8500 esetén pedig opcionális funkcióként találhatjuk meg egyes gyártók kártyáin.

A CPU tehermentesítésében a legnagyobb szerepet a VP2-es egység BSP (BitStream Processzor) egysége játssza, ami hardveresen tömöríti ki a H.264-es jelfolyamokat, és csupán a Windows Media Video-nál (WMV) használt, amúgy kisebb erőforrást igénylő VC1 hardveres kezelése maradt ki.

> **tesztrendszer**
>
> ASUS P5B-E alaplap, Intel Core 2 Duo QX6700 CPU, 2x1GB A-DATA DDR2-800 (5-5-5-15) memória, Samsung SP2504C 250 GB-os, SATA merevlemez, Coolink AP550X tápegység és gyári Intel CPU hűtő. Microsoft Windows XP SP2, Intel 8.1.1.1010, NVIDIA ForceWare 93.71, 97.94 és 158.19, Ati Catalyst 7.4 és DirectX 9.0c.

A RADEON VISSZATÉR

Az AMD-t több mint fél évvel előzte meg az NVIDIA a DirectX 10-es kártyák mezőnyében, ám mielőtt ténylegesen hasznát vehetnénk az új szabványnak, és fény derülhetne az új GPU-k valódi DX10-es teljesítményére, az ATI is lépett és bemutatta minden árszegmenst lefedő, DirectX 10-es termékskáláját. A középkategóriában a HD 2600XT és Pro változatok nehezítik meg a GeForce 8600-asok életét. A június végén érkező, bruttó 50 ezer forint alatti áron várható kártyák a végleges technikai specifikációk alapján árukhoz képest tekintélyes erőt képviselnek. A 120 shader processzorral felszerelt, egységesített shader architektúrát használó GPU maximálisan 800 MHz-en jár, amihez effektív 2,2 GHz-es GDDR4 fedélzeti memória kapcsolódik. A szűk keresztmetszetet a mindössze 4 ROP egység és a 128 bites memóriavezérlő jelenthetik, de ezek ellenére még lehet kiváló ár/teljesítményű, legjobb vétel az új, középkategóriás ATI Radeonokból.

A 65 nm-es gyártástechnológiával készülő, remélhetőleg példásan keveset fogyasztó chipet a DirectX 10-es 3D képességek mellett komoly HD támogatással is felvértezték, melynek az Unified Video Decoder nevet adta az AMD. Akárcsak a G84 és G86 esetében, a videó-dekódolót itt is elkülönítették a 3D-s egységtől, ám míg a GeForce-oknál csak a középkategóriában, addig a Radeon HD 2000 esetében minden modellnél megkapjuk a teljes értékű Unified Video Decodert. Az ATI kár-

tyák mindig is híresek voltak kiváló videólejátszó képességeikről, ami igaz lesz az új generáció esetében is. A teljes HD-s egység mellett kapunk AVIVO HD-t, valamint HDCP-t, aktív DVI-HDMI átalakítóval együtt. Ez utóbbi konverter, na meg a GPU-ba integrált audioegység segítségével a HDMI kimeneten a hangsávot is megkapjuk, vagyis e komplex szolgáltatással HD 2000-es VGA-k megkapták a Vista Premium logót.

NAGY TUDÁS, VISSZAFOGOTT ERŐ

Aki a DirectX 10-es, egységesített shader-architektúrát használó kártyáktól csodát vár, nagyot fog csalódni. Ahogy az már az elméleti számadatokból sejthető volt, a GeForce 8600-as széria nem nyomja le „izomból" a régebbi DX9-es kártyákat. Sajnos a várható teljesítménygondokra már a DirectX 9-es játékok is felhívják figyelmünket, így a teszteknél használt 1280x1024-es felbontásban a 8600GTS-ek még épp játszható teljesítményt nyújtottak (a Rainbow Six: Vegas-t leszámítva) a legtöbb játék alatt, míg a 8600GT már nem képes minden DX9-es játékot teljes részletesség mellett kellő sebességgel futtatni. Szerencsére a 8600GT-k kiválóan tuningolhatóak, így könnyedén találhatunk gyárilag túlpörgetett, vagy tuningra felkészített modelleket, ami azért sokat javít a 8600GT teljesítményén és így besorolásán. A 8500GT-t a csonkított architektúra miatt a tuning sem menti meg attól, hogy az alsó, multimédiára fókuszáló szegmensbe soroljuk, ahol viszont kiváló DX10-es alternatívája az anno nagy sikert aratott GeForce 7600GT-nek.

A régebbi, DirectX 9-es modellek referenciahűtése sok esetben hagyott kivetnivalót hatékonyságban, méretben és zajszintben is. Ez elmondható a 7600-7900-as GeForce-okról és az X1950-ekről is, így legtöbbször a kártyagyártón múlott, hogy áldoz-e extra energiát és pénzt egy jobb hűtésre. Szerencsére az új GeForce-oknál egyik esetben sem volt gondunk a hűtési megoldással, mind az MSI-nek, mind pedig az ASUS-nak sikerült megfelelő megoldást találnia. Az MSI mindkét kártyája passzív hűtéssel szerelt, így teljesen hangtalan működésük, de az ASUS aktív hűtése is mindvégig csendben tette dolgát, még folyamatos terhelés mellett is.

VÁLTSUNK VAGY NE?

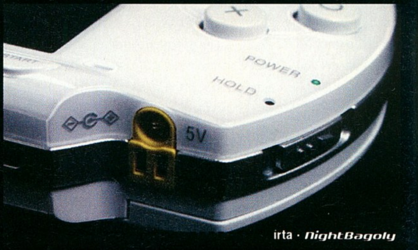
A már idén nyáron megérkező DirectX 10-es játékokat a DirectX 9-es kártyákkal már nem tudjuk teljes pompájukban csodálni, helyette szegényesebb látvánnyal és szerényebb sebességgel futó, egyszerűbb 3D-s világgal kell beérnünk DX9-et használva. Ez pedig meglehetősen rossz fényben tünteti fel az amúgy kiváló DX9-es videokártyákat, és egyértelműen adja magát, hogy a megoldás egy DX10-es kártya. Szerencsére ma már többféle DX10-es VGA kártya közül választhatunk többféle árkategóriában, ám ezekkel is akad némi gond. A 8500GT bármennyire is olcsó, várhatóan nem lesz alkalmas a TFT-ket natív felbontásukban hajtani komolyabb játékok esetén, ahogy a 8600GT esetében is sejteni lehet a visszafogott DX10-es 3D teljesítményt. A 8600GTS már jobb választás, ám ezt a kártyát is csak nehéz szívvel ajánlhatjuk teljesítményéhez mérten magas ára miatt. Sajnos hiába a remek szolgáltatások, a hardveres HD lejátszás, ha a 8600GTS már a mai játékok alatt sem nyújt árához képest elfogadható teljesítményt. Erre megoldás a gyárilag tuningolt vagy házilag túlpörgetett VGA kártya lehet, de mi azért reménykedünk abban is, hogy a HD2600-ak érkezésével a DX10-es modellek piacán is megindul az árverseny, és hamarosan a 8600GT beáll az őt megillető 30 ezres, a GTS pedig a 40 ezres árra.

Aki tehát most épít új gépet, már mindenképpen DX10-es VGA kártyát válasszon, és ne hagyja magát rábeszélni egy ma még kiváló szolgáltatásokat és teljesítményt nyújtó, ám egyértelműen halálra ítélt DX9-es modellre. Aki nem akarja, vagy nem tudja kivárni az ATI Radeon HD 2600-ak érkezését, válasszon egy gyárilag tuningolt 8600GT-t 40 ezer forint magasságában. Aki inkább 8600GTS-t venne, próbáljon meg az 50 ezer forinthoz még 15 ezret hozzátenni és menjen biztosra egy 8800GTS-320-szal. Ha viszont egy 7900 vagy X1900 szériájú videokártya boldog tulajdonosai vagyunk, nyugodtan várjunk még néhány hónapot a váltással, a most megjelent, megfizethető DirectX10-es kártyák ugyanis nem nyújtanak érezhető teljesítménytöbbletet DirectX 9 alatt, az igazán fontos DirectX 10-es játékok pedig még úgysem érkeznek meg néhány hónapig.

Termék	MSI NX8500GT-TD256E	MSI NX8600GT-T2D256E2	MSI NX8600GTS-T2D256E2-HD	ASUS EN8600GTS TOP	ASUS EAX1950Pro
Bruttó végfelhasználó ár	26,350 Ft	40,690 Ft	55,750 Ft	58,900 Ft	41,500 Ft
Műszaki adatok					
Grafikus mag	G86	G84	G84	G84	RV570
Fedélzeti memória	256 MB DDR2, 128 bit	256 MB GDDR3, 128 bit	256 MB GDDR3, 128 bit	256MB GDDR3, 128 bit	256 MB GDDR3, 256 bit
Grafikus mag órajele	450 MHz	540 MHz	675 MHz	742 MHz	580 MHz
Shader processzorok órajele	900 MHz	1188 MHz	1450 MHz	1620 MHz	580 MHz
Memória órajele (effektív)	800 MHz	1404 MHz	2016 MHz	2290 MHz	1404 MHz
Shaderprocesszorok (vertex/pixel)	16	32	32	32	8/36
ROP egységek	8	8	8	8	12
HDCP kompatibilitás	-	-	+	+	+
Mérési eredmények					
Company of Heroes 1280x1024, HQ, 8AF [fps]	16,1 fps	36,4 fps	43,5 fps	46,2 fps	62,6 fps
NFS:Carbon - 1280x1024, HQ, 8AF	12,8 fps	28,4 fps	35,3 fps	38,5 fps	44,8 fps
Quake4 – 1280x1024, HQ, 8AF [fps]	36,1 fps	81,7 fps	100,4 fps	111 fps	107,1 fps
Supreme Commander - 1280x1024, HQ, 8AF*	123 pont	49,5 pont	37,5 pont	32 pont	42,9 pont
Oblivion - 1280x1024, HQ, 8AF	16,3 fps	37,2 fps	44,1 fps	66,8 fps	33,8 fps
Rainbow Six: Vegas - 1280x1024, HQ, 8AF	5,7 fps	17,7 fps	21,5 fps	25,2 fps	21,3 fps

* A kisebb érték a jobb

Sony psp



Egy hónapos kihagyás után újra jelentkezik Sony PSP rovatunk, s ismét három játékot mutatunk be nektek. A Valhalla Knights egy szerepjáték, annak minden szükséges kellékével - s ezúttal sajnos kliséjével is. A Gunpey a Lumines zseniális alkotójának igen hangulatosra sikerült munkája. Az Ultimate Board Game Collection névre hallgató gyűjtemény pedig a klasszikus táblás játékokat hozza el a kézikonzolra.

irta · NightBagoly

Valhalla Knights

Fejlesztő: *Xseed*
Kiadó: *Rising Stars*
Hálózati játéklehetőség:
2 jatekos (WiFi)
Értékelés: ■■■■■■■□□□

Amikor magadhoz térsz, rádöbbensz, hogy nem emlékszel semmire. Van valami vérgonosz nagyúr, aki a világ elpusztítására tör, így, bár tényleg halvány lila fingod sincs róla, ki vagy, valamilyen megmagyarázhatatlan kényszer hatására megrázod magad, és elindulsz, hogy legyakj mindenkit. Ismerős? Ha idáig még nem tippeltél címre, ne tedd most sem, ez alapján a sztori alapján az elmúlt két-három esztendő tucatnyi szerepjátéka szóba jöhetne - csavarokra azonban esetünkben nem kell számítani. Azért a történettel kezdtem, mert ez nagy vonalakban megmutatja nekünk, mégis mekkora egyediséget várhatunk a Valhalla Knightstól.

Lényeg a lényeg, hogy menet közben minden bizonnyal kiderült, hogy nincs designer a cégnél, aki összefogná, valamiféle formába öntené a terméket, ezáltal a Valhalla Knights nem lett könnyen emészthető darab. Vámpírok, zombik, szamurájok, van itt minden, ami szemnek, szájnak és kardnak ingere, éppen csak körülöttük nincs semmi, így ezek - akár csak a program összes többi része - egymástól függetlenül lógnak a levegőben. Hatfős csapatot irányítunk - akik közül egy a mi gondjainkra van bízva, a többieket a meglehetősen hullámzó teljesítményű AI kontrollálja -, feladatunk pedig az lesz, hogy lemenjünk az útvesztőkbe, lemészároljuk a bent lakozó ellenséget, majd pedig a kincset felmarkolva (és a szüzeket kimenekítve...) távozzunk, hogy aztán egy újabb labirintusba merüljünk alá, és újabb szörnyeket öljünk meg.

Menet közben természetesen fejlődünk is, ez azonban nem sokat segít a végkifejleten, a cucc ugyanis nemcsak, hogy primitív, de még unalmas is. Ha valami miatt nem lehet mellette elsétálni, az a grafika: remek modelleket, pofás és változatos helyszíneket alkottak, amelyeken kellemes dallamok, és megszokható hanghatások töltenek meg élettel. Nincs is ezzel gond - azzal már annál inkább, hogy nyoma sincs sehol egy ötletes küldetésnek, egy jól megkoreografált feladatnak, valami váratlannak: az ember tökéletesen tudja, mi lesz a feladata legközelebb, menet közben pedig pontosan azt csinálja, amit egész végig: gyilkol, ötletek, vagy jobb húzások nélkül.

Nem lett borzalmas cucc a Valhalla Knights, mielőtt véletlenül félreértenétek. Azoknak, akik hozzám hasonló módon rajonganak a hack'n'slash stílusért, mindenképpen megér egy próbát. Ötletek helyett azonban még több szörnyet kapunk, ez pedig nem feltétlenül elégít ki mindannyiunkat, azt hiszem.

Összegzés: Tökéletes kis hack'n'slash lenne, ha a fejlesztők odafigyelnek az olyan apróságokra, mint például a történet, a hangulat, vagy éppenséggel legalább egy józan designeri döntés. Miután azonban ezekre nem futotta, a játék csak egy a szokásos mész és ölsz rendszerű akciócuccok közül.

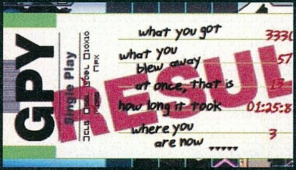
Gunpey

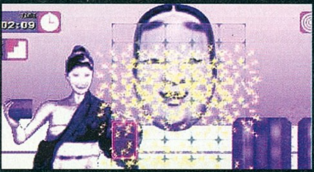
Fejlesztő: Q?
Kiadó: Namco Bandai
Hálózati játéklehetőség: Nincs
Értékelés:

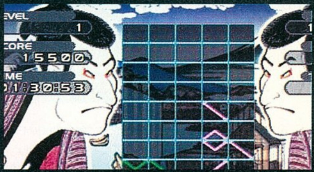
Tetsuya Mizuguchi egy igazi zseni. A Rez, a Lumines és az Every Extended Extra egytől egyig bejött nekem. A zenén alapuló akció, logikai és ügyességi elemeket keverő játékai mind-mind nagyszerűek. A sikerek hatására a Q? és Mizuguchi elkezdte ontani a játékokat. Ennek a futószalagszerű sorozatnak lett a végeredménye a Gunpey, ami a mester eddigi munkáihoz képest sajnos elég nagy csalódás lett.

A játék ugyanis roppant egyszerű. Alulról felfelé jönnek különböző dőlésszögű vonalkák amiket úgy kell mozgatni, hogy egy vízszintes egészt alkossanak, átvezessenek a jobb oldalra. Ennyi. Több óra játék után sem jöttem rá, hogy igazából mi a trükk az egészben.

Az egész valahogy semmi gondolkodást nem igényel. Csak aránylag jó reflexeket ám ez vajmi kevés ahhoz, hogy luminesi magasságokba emelkedjen. A Mizuguchi hangulat azonban hála istennek itt is érezhető. A zene és a pálcikák mozgatása hatására adott zörejek iszonyatos összhangban vannak, szóval ha másért nem, hát ezért megér egy próbát az egész! Hangulatos zenés játék amiből sajnos hiányzik a már jól megszokott Mizuguchis tartalom. Ha szereted az ügyességi játékokat akkor tegyél egy próbát, de jobban teszed ha megvárod amíg a játék platinum kategóriába kerül. 4-5000 forintot ugyanis simán megér!





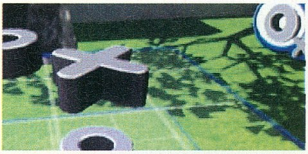


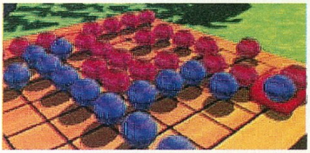
ULTIMATE Board Game Collection

Fejlesztő: Valcon
Kiadó: Valcon
Hálózati játéklehetőség: 6 Játékos
Értékelés:

Alapjáraton nem lenne buta gondolat egy klasszikus táblás stratégiai játékokat egyesítő kis program - a most tárgyalt Ultimate Board Game Collection pedig pont ilyen. A gond ott jelentkezik, ha mind e mellé egy csipetnyi önálló ízt, sajátságos hangulatot sem sikerül a kollekcióba sűríteni, ilyenkor ugyanis meg van a kockázata annak, hogy a játékos nem próbálkozik kitartóan a darabbal. Na, valahol itt jelentkezik a most górcső alá vett cucc egetverő problémája: bedobáltak húsz klasszikust (többek között sakkot, dámát, torpedót...) pont úgy, ahogy már láttuk, onnantól fogva pedig nem törődtek a gyermekkel.

Érződik, hogy próbálták tartani az elvárt szintet (a grafika ugyan éppen hogy csak átlagos, de nem ocsmány; a hangok még elviselhetőek, de nem tragikusak), kaptunk remekül csaló ellenséget gépi, és hat személyes wifis multit humán oldalról, szóval minden adott volna. Sajnos azonban az ilyen cuccoknál kötelező báj hiányzik, a beépített klasszikusokat meg már ezerszer láttuk, és ki is próbálhatjuk őket, az interneten barangolva teljesen ingyen. Miután PSP-re ilyen irányú gyűjtemény még nem járt nálam, azért bezsebeltem rosszabb napokra, de azért komolyabb ürügy nélkül nemigen venném elő újra.





Összegzés: Remek klasszikus társasjátékok éppen hogy csak elviselhető köntösben, csaló ellenfelekkel, és kötelező báj nélkül: aki szükségét érzi, hogy sakkozzon a metrón, vagy dominózzon a combinón, remekül szórakozhat.

Mobil Játékok

írta · LtB

Ebben a hónapban a szokottnál békésebb mobilos játékokat ajánlunk a figyelmetekbe. „Erőszakkal" legfeljebb a Shrek 3-ban találkozhattok, már ha a zöld lény kalandjait lehet egyáltalán ilyen jelzővel illetni. A pókert kedvelők a Midnight Hold'Em Poker 3D-t elindítva tölthetnek el kellemes perceket. Míg akik inkább a „szép zöld gyepre" és némi golfozásra vágynak, azoknak a Pro Golf 2007 3D-vel érdemes egy próbát tenniük.

Midnight Hold'Em Poker 3D

Fejlesztő: **Gameloft** Értékelés: **8/10**

A Midnight sorozattól megszokhattuk, hogy a játékok helyszínét neonfényben úszó, füstös lokálokba helyezi, nincs ez másképp a Póker mostanában igen népszerű, Texas Hold'Em változatát feldolgozó alkotásban sem, bár egy rövid tengerparti kiruccanás erejéig a pálmafákat és a napfényt is élvezhetjük.

Már a menüben egyértelművé válik, hogy a prezentációval nem lesz gond, licencelt zene szól a háttérben, valamint ízelítőül már néhány 3D elemet is megcsodálhatunk. A lehetőségek körülbelül a szokásosak, az Instant Play-t választva rögtön beleugorhatunk egy partiba,

a Free Mode esetében már választhatunk a kinyitott karakterek közül egy szimpatikusat – ezen szereplők egyébként kifejezetten hangulatosra sikerültek, van itt szupermodelltől kezdve Morgan Freeman-re hajazó kiugrott papig mindenféle. Az igazi izgalmak természetesen a bajnokságokban várnak ránk, ezekből három van, ám csak egy elérhető a kezdetekkor, valamint van lehetőség saját szabályokkal is bajnokságot kreálni.

Ahogy már említettem, a játék legfőbb erőssége egyértelműen a körítés, rendkívül látványos a 3D grafika. Szépen kidolgozott karakterek ülnek az asztalnál, ráadásul mindegyikük saját digitalizált hangján közli is, hogy mit tesz éppen, vagy elejt egy-egy megjegyzést. Egészen kellemesre sikeredett a tanító rész is, a játékszabályok szöveges ismertetése mellett bemutatójátékokon keresztül vezet be a póker rejtelmeibe, így a szabályokat még nem ismerőknek is nyugodtan ajánlható a játék.

Pro Golf 2007 3D feat. Vijay Singh

Fejlesztő: **Gameloft** Értékelés: **9/10**

A golfjátékok meglehetősen régóta örvendenek viszonylag nagy népszerűségnek a többi játékplatformon is, ám mobilon egészen az utóbbi időkig csak kétdimenziós megjelenítést használó verziók voltak elérhetőek.

A Vijay Singh nevével fémjelzett játék már az új, 3D irányzatot képviseli, ráadásul Harbour Town meglehetősen híres pályáján tevékenykedhetünk. A szokásos, gyors játékra lehetőséget adó módok természetesen itt is adottak, beleugorhatunk egy véletlenszerű beállításokkal rendelkező Quick Play-be, vagy a Free Hole-t választva csak egy-két tervezési lépés után akár már lendíthetjük is az ütőt. Ugyan nem túl bonyolult az irányítás, de mindenféleképpen ajánlott a Tutorial mód elvégzése, hogy belejöjjünk. A játék lelkét a karrier mód jelenti, ahol a már említett Harbour Town pályán és a fantázia szülte – de egyébként igen jól sikerült – Gameloft Club helyszínen játszhatunk 3-3, egyre nehezedő kupasorozatot, de van lehetőség egy az egy elleni megmérettetésre egy általunk választott játékossal. A kupákon nyert pénzt a játékosunk tulajdonságainak fejlesztésére fordíthatjuk, míg sajátjainkat a Traininget kiválasztva csiszolhatjuk.

A kezelhetőségre a legnagyobb befolyással egyértelműen a remek kameraállások vannak, min ütéskor, mind a labda útját követve mindig a lehető legtöbb információval szolgáló nézetet kapjuk. Utóbbi esetben azért is fontos ez, mert a labda útját minimálisan befolyásolhatjuk röptében is. A grafika szépnek mondható és határozottan gyors, ez és a remek játszhatóság teszi igazán kellemessé a Pro Golf 2007-et.

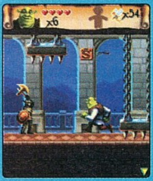
Shrek the Third

Fejlesztő: **Gameloft** Értékelés: **8/10**

A Gameloft nemrégiben szerezte meg a zöldbőrű ogre szereplésével mobiltelefonra készíthető játék jogait, így talán az elődöket felülmúló, igényes filmfeldolgozást kaphatunk kézhez.

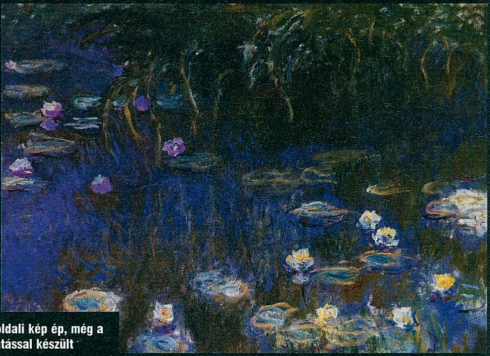
Az egyértelmű menün átverekedve magunkat a játék nem szolgál eget rengető meglepetéssel, hiszen egy oldalra scrollozódó platform alkotásról van szó. Ami igazán megkülönbözteti a többi hasonló próbálkozástól, az a filmekben is jelentős szerepet játszó humor. Itt van például Pinocchio, amint a töltés állapotát mutatja, ennek mikéntjének elképzelését pedig inkább az olvasóra bíznám. Az ehhez hasonló poénok határozottan szórakoztatóvá teszik a játékot, bár ebben nem kis szerepe van annak, hogy a kezelhetőség a legjobb klasszikusokat idézi, Shrek mozgásrepertoárja a hagyományos ugrásoktól kezdve, a Sonic-szerű pörgésig és a Mariótól átvett téglafejelésig mindent tartalmaz.

A bejárható szintek kellemesen változatosak, megfelelő mennyiségű rosszakaróval futhatunk össze, ám a barátaink – Szamár és Csizmás Kandúr is mindig a közelünkben van és ellát jó tanácsokkal. A játék kinézetét kritika



nem érheti, nagyon részletesen megrajzolt, többszintűen gördülő háttér előtt tevékenykedhetünk a nem kevésbé szépen elkészített és animált karaktereinkkel. A három nehézségi szinten teljesíthető kilenc pálya sajnos egy kicsit kevés, hiába a remek játékmenet, sajnos hamar kivégezhető a játék. A film történetét ugyan nem lövi le a játék, de ha valaki minden fordulaton meg akar lepődni, inkább a mozi megtekintése utánra ajánlanám a játékot.

play
mindörökké
keresd az
újságárusoknál!
PLAY!
GOD OF WAR
PSP
2007. JÚNIUS
PLAY!
XBOX 360, PLAYSTATION 2, PLAYSTATION 3, PSP KONZOLMAGAZIN
Bemutató 8. oldal
XBOX360
SPLINTER
CELL 5
CONVICTION
SPIDER-MAN 3
TESZT 52. oldal
XBOX360/PS2
1496 FT
PIRATES of the CARIBBEAN
AT WORLD'S END
COMMAND & CONQUER
XBOX 360



Vizililiomok, a baloldali kép ép, még a jobboldali sérült látással készült

Monet és DEGAS

írta · Joshua

Korai absztrakcionisták, vagy látássérültek?

Az impresszionista stílus mindig is megosztotta a művészet iránt érdeklődőket: voltak, akik az évszázados konvenciókból való sikeres kitörési kísérletet láttak benne, míg mások számára a legújabb kori öncélúság és értéktelenség egyfajta jelképévé vált. Bármi is az igazság, vitathatatlan tény, hogy napjainkban toronymagasan Vincent Van Gogh számít a legnépszerűbb festőnek (aki nem hiszi, csak nézze meg valamelyik nagyobb online poszterbolt statisztikáit), és tőle csak kevéssé leszakadva következnek a további impresszionista óriások, mint pl. Claude Monet, vagy Edgar Degas. Nem véletlen hát, hogy éppen e két utóbbi művész munkásságát tette tüzetesebb vizsgálódás tárgyává a Stanford Egyetem kutatócsoportja. A tudás derék szolgái ezúttal azt próbálták sajátos módszereikkel kideríteni, hogy mi lehetett az oka annak, hogy pályafutása második felében mindkét festő drasztikusan megváltoztatta stílusát. Ehhez az elsődleges segítséget a Photoshop, és a hozzá kifejlesztett filterek (köztük is elsősorban a leghasznosabbnak bizonyuló Gauss-szűrő) adták. Az eredmény azonban így is meglepő: a kutatók szerint ugyanis az eddigi feltételezésekkel ellentétben szó sincs stílusváltásról, a két művész ugyanis egyszerűen olyan betegségekben szenvedett, amely látásuk minőségét is nagyban befolyásolta.

A vizsgálódó tudósok vezetője, dr. Michael Marmor – aki nem mellesleg az emberi agy „látásfeldolgozó” képességének egyik legelismertebb szakértője a világon – véleménye szerint „az már régóta nem titok, hogy Degas és Monet „hibás” látással rendelkezett. Azt azonban mostanáig homály fedte, hogy ez pontosan mit is jelentett számukra. Mi voltunk azok, akik felismertük, hogy ez a korlátozás hogyan befolyásolta a stílusukat.”

Amennyiben a proffék nem tévednek, akkor valószínűleg számos olyan művészettörténész követ majd el virtuális harakirit, aki mostanáig azt állította, hogy a két festőt a „modernebb” expresszionisták (elsősorban Van Gogh és Seurat) eredményei késztették a váltásra, amely elsősorban sötétebb, kontrasztosabb színek és vastagabb vonalak használatában nyilvánult meg.

Pedig Monet és Degas betegsége meglehetősen jól dokumentált: előbbi különböző hályogoktól, míg utóbbi a látóideg leépülésétől szenvedett. Dr. Marmor Degas kései képeivel kezdte el a kísérletezést, mivel az ő festményei váltak különösen „darabossá" élete vége felé. A tudósok számos speciális blur effektet (20/50, 20/100 és 20/300 változatban) készítettek Photoshophoz, majd azokat egy anatómiai pontosságú „szemtérképen" alkalmazva próbálták újrateremteni Degas sérült látását, kikísérletezve, hogy mely hatás a leginkább jellemző az adott betegségre. Az eredmény döbbenetes volt: a megfelelő blur effektusok használatával a művész számos kései képe ellágyult és megfinomodott, és lényegesen kevésbé tűnt „durvának". Dr. Marmor kommentárja szerint: „Ha valaki oly módon nézi ezeket a festményeket, ahogy azok alkotója számára is megjelentek, mindjárt nem tűnnek annyira darabosnak. Degas valószínűleg nem is volt képes felismerni, hogy azok eltérnek a normális látványtól."

Míg Degas elsősorban balett táncosokról festett képeivel vált híressé, addig Monet főleg a természeti témákat kedvelte. A hályog, amelytől 1912 és 1922 között szenvedett (és amelyet sikeresen eltávolítottak szeméről) elsősorban a színérzékelését és látásélességét befolyásolta.

Marmor elmondása szerint Monet színspektruma betegségének előrehaladásával párhuzamosan fokozatosan a sárga árnyalatok felé tolódott. A célból, hogy felfedje Monet sérült látásának mechanizmusát, Marmor a Photoshop segítségével először is elsötétítette a képeket, majd csökkentette a „sárgásodási" effektust, végül a blur filterekkel finomította azokat.

Az eredmény azt támasztotta alá, hogy Monet képtelen volt a színek pontos elhatárolására – tehát ez, és nem az expresszionizmus rá gyakorolt hatása magyarázza kései művei egyre absztraktabb természetét.

Marmorék kutatása mindazonáltal nem mindenkit győzött meg. Bradley Fratello, neves művészettörténész pl. máris fenntartásainak adott hangot, továbbra is kitartva amellett, hogy a stílusváltást Van Gogh és Seurat munkássága ihlette. Fratello ellenpéldának Degas azon kései, fürdőző nőket ábrázoló képeit hozta fel, amelyeken szerint a festő „világosan demonstrálta azon képességét, hogy továbbra is tud finom vonalakat is húzni."

Akit ennél is részletekbe menőbben érdekel a fenti történet, annak mindenképpen javasolt az Archives of Ophthalmology orvosi szaklap (Marmorék ebben publikálták elsőként eredményeiket) weboldalának (http://archopht.ama-assn.org/) felkeresése, ahol is regisztrációt követően a tanulmány eredetiben olvasható.

Irány a KY26!

NASA tervek egy aszteroidán való landolásra

Rovatunkban annak idején már részletesen foglalkoztunk a NASA új (vagy egyszerűen csak megpatkolt?) űrprogramjával („Vissza a Holdra"), amelynek egyik elsődleges célja ugyebár egy univerzális célú (vagyis a jelenlegi űrrepülőgéptől eltérően nemcsak földközeli utakra alkalmas) jármű volna. Azóta természetesen újabb részletek is napvilágot láttak, köztük azzal az érdekes hírrel, hogy a derék amerikaiak még a legkésőbb 2020-ra tervezett űrutazás előtt le akarnak szállni egy másik égitestre – konkrétan valamelyik planétánk mellett elsüvítő aszteroidára. Ehhez természetesen ugyanazt az új fejlesztésű hordozórakétát (Ares) és létfenntartó kapszulát (Orion) használnák fel, mint a „nagy" küldetéshez.

A NASA előzetes analízise azt mutatja, hogy egy ilyesfajta misszió jóval kevesebb erőforrást igényelne, mint egy Holdra szállás, hiszen a megcélzott objektum nemcsak közelebb volna, mint állandó égi kísérőnk (vagyis kevesebb üzemanyag kellene az eléréséhez), hanem a gravitációja is csak töredéke volna (vagyis kevesebb üzemanyag kellene az elhagyásához). Sőt, egyes vélemények szerint külön leszállóegységre sem lenne szükség: az Orion egyszerűen az aszteroida közelébe manőverezne, az űrhajósok pedig „leugranának" (bármit is jelentsen ez).

A tervek tehát többé-kevésbé készen állnak, de persze továbbra is akadnak megoldandó problémák – mégpedig nem is kevés. Ezek egyike a megfelelő aszteroida kiválasztása, ugyanis a kérdéses kisbolygónak nemcsak a Föld közelében kell elhaladnia, hanem a forgási sebessége sem lehet túl nagy. Aztán itt van az ilyen, viszonylag hosszú úthoz szükséges, nem kevés víz, oxigén és táplálék kérdése, mivel az Orion alapállapotban mindössze kéthétnyi ellátmány befogadására képes. A NASA így most az eredetileg négyfős személyzet létszámának csökkentésén gondolkodik, hogy aztán a felszabaduló helyet a szükséges felszerelésekkel töltsék fel, a létfenntartó egység működési idejét 3-4 hétre tolva ki. Végezetül a legnagyobb nehézség, amivel szembe kell nézni, az a kozmikus sugarak és flerek egészségkárosító hatása. David Smith, a téma elismert szakértője – nem mellesleg a houstoni Lunar & Planetary Institute vezetője – ezzel kapcsolatban őszintén be is vallotta, miszerint „jelenleg nem látok olyan megoldást, amellyel jelentős mértékben csökkenteni lehetne a kockázatot. Kivéve azt, hogy olyan rövidre tervezzük a küldetést, amennyire csak lehet." Egyesek szerint a legénység vízkészlete és az általuk termelt szervetlen és szerves hulladék (!) egyfajta védőpajzsként szolgálhatna ugyan a sugárzás ellen, azt azonban ők is elismerik, hogy ez csak részleges megoldás. Reménykedjünk, hogy a misszióig előreláthatólag hátralévő kb. egy évtizedben ez is megoldódik...

Tömeges méhpusztulás

Ökológiai katasztrófa a láthatáron

Aki kicsit is nyitva tartja a fülét és szemét, az valamelyik médián keresztül valószínűleg már értesült róla, hogy minden idők egyik legsúlyosabb ökológiai katasztrófája fenyeget minket az Egyesült Államokban kezdődött, de immár Európára is átterjedt tömeges méhpusztulás formájában. Habár tengerentúli barátaink szeretik dollárosítva szemléltetni a problémákat, a jelenséggel mégsem az a legnagyobb baj, hogy az amerikai mezőgazdaság sokmilliárdos veszteséget kénytelen majd elszenvedni a méhek eltűnése nyomán, hanem az, hogy a kifinomult természetes hálózat, amely elengedhetetlenül fontos ahhoz, hogy a különböző zöldségek és gyümölcsök (amelyek az emberiség végül az asztalunkra kerülhessenek, talán soha ki nem heverhető sérülést szenved. Márpedig pontosan ez látszik megtörténni, ugyanis az USA egyes államaiban már a drámai 70 (!) százalékot is elérte az oly hasznos ízeltlábúak halálozási rátája... A témára természetesen máris tudósok egész hordája vetette rá magát, és bár sokkal okosabbak így sem lettünk, legalább „sikerült" hivatalos nevet találni a jelenségnek a hangzatos „colony collapse disorder" formájában. Az elnevezés találó: az eme járványtól sújtott rovarok egyszerűen nem találnak többé haza, elfáradnak, majd általában megfagynak.

Bizonyos veszteség felett ez a teljes kaptár pusztulását vonja maga után, hiszen nincs többé, aki etesse a munka szempontjából passzív, de a közösség szempontjából létfontosságú egyedeket (királynő, herék, utódok). A lehetséges okokról egyelőre megoszlanak a vélemények: a teóriák között éppúgy szerepel a vírus, a gomba, az élősködők, mint a rovarirtó- és növényvédő szerek és a szennyezett táplálék és környezet. De valószínűleg ezek együttesen felelősek azért, hogy sok milliárd élőlény számára jött el most a vég – elsősorban és megkérdőjelezhetetlenül az ember „jóvoltából". Akárhogy is, a járvány immár kis hazánk ajtaján kopogtat: az elmúlt napokban számos híradás érkezett arról, hogy déli megyéinkben is megkezdődött a tömeges méhpusztulás... ■

Harduer mentőöu

írta · Cray

EGÉRPAD

Hali Guru!
Szerintetek milyen egérpadot vegyek egy Creative Fatal1ty 1010 egérhez? Lécci ne olyan padot mondjatok, amihez bankot kéne rabolni! Tehát valami szolidabbra gondolok, de jó teljesítményűre! Előre köszi! Ui.: Az újságba megtiltom, hogy berakjatok!

Kedves Névtelen!
Sajnos a téma szívemnek kedves, ezért kénytelen voltam tiltásodra fittyet hányni, cserébe neved nem kerül említésre, így inkognitód garantált. Kérdéshez: az a nagy helyzet, hogy a prémium egérpad általában kényes beszerzés, lévén ahol már igazán lehet érezni a különbséget, ott már mélyebben kell a zsebbe nyúlni. Ha viszont lejjebb adod a szintet, akkor felesleges spéci cuccot venni, mert alig lesz eltérés az 500 forintos kategóriához képest. Én azt mondom, hogy a minimum szint a Razer Mantis (ez kb. 5000 HUF). Ennél a cuccnál már érezhetően finomabb a mozgás, könnyebb tologatni az egeret.

A következő (és egyben legmagasabb) szint a 7-8000 HUF-os kategória (QPAD XL, Razer eXactMat, Steelpad 5L). Ezek már nagyrészt fémből vannak, két eltérő felületű oldallal, ergonómikus formával (gy.k. nem csak egy négyszög oszt annyi). Vásárlást következőképp javaslom. Fogod az egered, kitéped a gépből, és elviszed magaddal. Lehetőség szerint próbálgasd ki az összes padot (a jobb boltokban erre mindig van lehetőség!), ami bejön, azt vidd haza. Kénytelen vagyok ideírni elfogult véleményemet: szerintem a Razer eXactMat a király.

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

LEHALT GÉP

Sziasztok
Azért írok, mert nagy baj van a gépemmel, mert ha bekapcsolom, akkor a monitor nem kapcsolódik be, csak pirosan világít, a ház pedig gyorsan és eléggé magas hangon pityeg. A monitor kábele sehol sincs kilazulva. Nagyon kérlek, ha tudtok, válaszoljatok. Előre is kösz. Super Snake

Kedves SuperSnake!
Hűha. Ha semmi életjelet nem ad a csipogáson kívül, akkor az akármi is lehet. Táp, VGA, alaplap, RAM, de még CPU is... Fontos lenne, hogy milyen ütemben csipog, mert van pár olyan szekvencia, ami utal pl. vagy a VGA, vagy a RAM meghibásodására. Ebben a formában szerintem vidd szervizbe.

VGA ÉS RAM CSERE

Hello Guru!
Azzal a kéréssel fordulok hozzátok, hogy a gépemben szeretném kicserélni a videokártyát és a memóriát és ehhez kéne tanács. a gépem: Intel Celeron 2,4 GHz proci, PCChips M950 alaplap (nemtom, de én azt hittem, hogy idáig MSI volt), 256 MB SDRAM (na most EVEREST-tel megnéztem és azt írja zárójelbe a 256 MB mögé, hogy PC3200 DDR SDRAM és ezt nem igazán értem). NVIDIA GeForce4 MX 440 with AGP8X 64 MB-os videokari, Maxtor 6Y080L0 80 GB vinyó. Kb. 30e költenék rájuk, mert már 512 MB RAM is elég lenne egyenlőre. Nos milyent vegyek videokariból, mert a haverom mondta, hogyha az alaplap nem támogatja az AGP8X-t, akkor nem fogja kihasználni teljesen a videokarit, de az a kari ami most van az is 8X-os. Ja, és az alaplapomba bele lehet-e rakni DDR400-as RAM-ot? Mert az alaplapot nem akarnám kicserélni, ha nem sürgős. Ja, és a videokártyát mondjuk egy Ati X1600-ast szeretnék. Remélem, ez van AGP-ben. Nah ennyi voltam, válaszotokat előre is köszönöm. Zoli

Kedves Zoli!
Arra figyelj csak, hogy mindenképp AGP-s legyen a VGA, amit veszel, a többivel ne törődj. Ha az alaplapod nem is támogatja a 8X AGP-t, a kártya ellesz 4X-esen is, a 4x és a 8x AGP között sebességben nagyon kicsi az eltérés (5% alatti). Nyugodtan vehetsz DDR400-as RAM-ot, mert ezek mindegyike megy lassabb beállításokkal is, tehát ezzel sem lesz gond. Az X1600-as szériából van AGP-s sorozat is, ezeket keresd.

VGA VÉTEL

Helló PC Guru Team!
Azzal a kérdéssel (kérdésekkel) fordulnék hozzátok, hogy nemtom milyen videokarit vegyek!
1. Na most nekem van egy ATI X600-om (PCI-Express) ami szerintem már elég elavult, mert a minap megvettem az R6 Vegast és sajna Shader Model 3.0 kell hozzá és ezen az X600-án csak 2.0-ás van! Én egy X1600-ra gondoltam, csak nemtom, hogy milyet: 512Mb, 256Mb...
Igazából max. 30e forintot tudnék rászánni. A konfigom: AMD Athlon 3000+, 512Mb DRR-RAM, (az említett videokari).
2. Na és itt a másik bibi: mindenhol megnéztem (Dxdiag, gép doboza, Leírása) de nem tudtam meg, hogy milyen alaplapom van. Nem vagyok valami zseni de, ha az X600-as elmegy az alaplapomon, akkor az X1600-as is ugye?
3. Írjátok meg légyszi, hogy hol tudom megnézni az alaplap márkáját (BIOS)???
4. Ha tudtok az említett áron belül más karit, ami jobb az X1600-nál kérlek, írjátok meg!
Nem baj, ha nem tesztek be az újságba, csak kérlek, válaszoljatok!!! Előre is köszönet: Bence

Kedves Bence!
Ha mindenképpen most akarsz VGA-t cserélni, akkor alternatíva lehet egy 7600GT, ezek most bruttó 30 000 környékén kaphatóak. Azonban tudnod kell, hogy épp mostanság megy végbe generációváltás VGA fronton, s ha hosszabb távra gondolkozol, akkor érdemesebb várni, amíg számodra elérhető áron is lesznek DX10-es kártyák.
Az alaplap típusának kiderítése borzasztó egyszerű: kikapcsolod a gépet, letermeled a ház oldallapját, és bekommandózol. Általában a PCI-slotok közé, vagy úgy nagyjából feltűnő helyre szokták rászitázni az alaplapra a márkát és a típust is. A kompatibilitás miatt pedig ne aggódj: ha a mostani VGA-d is PCI-E-s, akkor a megvásárolni szándékozott PCI-E-s kártya is menni fog a verdában.

VGA VÉTEL 2.

Hy!
Csak egy gyors kérdés: épp új gépet veszek, és egy haverom ajánlott egy videokártyát, amit se

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

én, sem ő nem ismer. A kérdésem az, hogy ezt (Asus GeForce 7300GT Silent 256MB) a videokártyát, vagy egy másikat rakjak bele a 7600-os szériából. Melyik illene a gép teljesítményéhez; vagy te mást ajánlanál (a konfig egyéb részeire érkező tanácsot is szívesen fogadok)? A leendő gép: Asus Via M2V-MX AMD AM2 alaplap (PCX), AMD Athlon 64 3000 AM2 64bit, 1GB DDR2 RAM 800MHZ Kingmax-Mars, Asus GeForce 7300GT Silent 256MB. Sürgős lenne! Előre is köszönöm! Maxx Ui.:
1.) Tudom, elég bárgyú kérdés, de én ezekhez nem értek és már 3-szor szívtam meg.
2.) Tényleg sürgős lenne!

Kedves Maxx!
Az általad említett ASUS valszeg azért keltette fel a haver figyelmét, mert az ASUS terminológiájában a Silent a passzív hűtéssel rendelkező (tehát ventillátormentes) szériák gyűjtőneve. Nézetem szerint egy akármilyen 7600GT-vel jobban jársz teljesítmény tekintetében, ha a „zajártalom" nem szempont. Ha minél csendesebb (tehát hangtalan) VGA-t szeretnél, akkor a Silent a nyerő. De csúcsteljesítményt nem szabad tőle várni.

GÉP BESZERZÉS

Tisztelt Guru Team!
Azért fordulok hozzátok, annyi PC Guru olvasgatás után (2002/7 lapszámtól) hogy tanácsot kérjek tőletek. Végre sikerült összegyűjtenem egy tekintélyesebb összeget, hogy új számítógépet vehessek. Felsorolom az alkatrészeket és utána a kérdéseimet.
1. Alaplap. A 2007/04-es lapszám Chipset körkép 01. rovata alapján úgy döntöttem, hogy az Asus P5N-E SLI-t szerezném be.
2. Processzor. Intel Core 2 Duo 2.13Ghz BOX.
3. Merevlemez. Valami SATA vagy SATA2 160Gb-s 13e körül (+-2e).
4. Memória: DDR-2 800 2db 512MB Samsung
5-6. A két nagy problémát a végére hagytam. Ház és videokártya. Ház ügyileg hány wattosat nézzek 10-15e körül, és kérlek, ajánljatok 1-et. Videokártyából a GF 8800GTS 320MB GigaByte-ot néztem, de csak 70e szánnék rá (ez meg 80e). Gondoltam GF 7950 GT (v GTX nemtom melyik) 512MBre. Megéri a DX10? Vagy mikor fog kijönni a 8600-as sorozat és érdemes-e rá várni (és menyi lesz?), és ha nem, jó-e a 7950 vagy mi legyen helyette.(ATI is jó, eddig azom volt).
Kérlek, mondjátok meg, hogy mit tegyek/vegyek, mennyit várjak, és kérlek, véleményezzétek, hogy mit cseréljek le, illetve jó-e ez így (alaplapot kiemelve figyeljétek pls.).
Az egész gépre 200e szánnék, az árakat pedig a 2007/4 es lapszám 118 oldaláról néztem. Kérlek, vegyétek figyelembe ezeket. Légy szíves válaszoljatok mindenképpen e-maiban és/vagy ha gondoljátok, tegyetek be az újságba. Hű olvasótok: Gábor
ui1: Köszönöm, Köszönöm, Köszönöm (csak ha válaszoltok :D)
ui2: DX10-re az átállás elég nagy dilemma majd lehetne egy rovat az újságban valamikor.
ui3: Bocs a KORRNÉNItől. Cserébe nagybetűvel írtam a nevét :D

Kedves Gábor!
Az alaplap jó választás, kár hogy a leendő konfigban a fanless előnyeit (zajmentesség) vajmi kevéssé fogod kihasználni (figyelembe véve a tervezett VGA-szörnyeket). Memóriából én minimum 2GB-ot tennék a gépbe, mint fentebb említettem, a Vista-korszakban sajnos már ennyi lesz a minimum. VGA-ból szerintem igenis vedd meg a 8800GTS-t, ha megteheted, és tényleg csak 10 000 híja van, akkor azt inkább még spórold mellé. (Komolyabb összeget nem szabad már DX9-es kártyára kiadni, csakis DX10-esre. – Joc) Házból pedig sehány wattosat nem fogsz kapni, ugyanis wattosítható teljesítménye csak tápegységnek van... Egy ilyen kaliberű géphez minimum 450-500W-os MINŐSÉGI tápot ajánlok, a ház meg szinte mindegy, a lényeg hogy Neked külsőre megfeleljen. Arra figyelj csak, hogy az általad beszerezni kívánt VGA-k már kimondottan a bazinagy kategóriába tartoznak, tehát olyan kéglit érdemes köré vásárolni, amiben biztos nem kell helyhiánytól tartani.
A Kornnénit pedig – úgy tudom – írásban nem lehet lekenyerezni, ugyanis a lekenyerezés is plusz karakter, amit ki kell neki korrektúrázni – na meg a rá adott epés válaszaimat is... (Igazad van, csak és kizárólag csokitortával lehet lekenyerezni... – kornnéni)

BÚJKÁLÓ MEREVLEMEZ

Kedves PC Guru!
Vettünk egy új winchestert (160 GB). Miután bedugtuk a gépbe, nem látja meghajtóként. Az eszközkezelőben azt írja, hogy az eszköz megfelelően működik. A fajtája: SAMSUNG SP1654N. A gép alaplapja: ASUS TUSL2-C. socket 370, Intel 815EP. Kipróbáltuk egy másik gépben is és ott is ugyanez a probléma jött elő. CD-t nem kaptunk hozzá. Mi lehet a probléma? A válasz sürgősen kellene! Előre is kösz. Ja és levelet továbbítanátok az illetékeseknek? Köszönjük. Tibi

Kedves Tibi!
Használatba vétel előtt meg kell partícionálni és formázni a HDD-t. Ha eszközkezelőben látszik a kicsike, akkor ennek módja a következő: sajátgép jobbklikk, kezelés. Itt a baloldali listában a Lemezkezelés. A most megjelenő jobboldali listában (az alsó részen) megtalálhatók a friss HDD-t. Itt rajta alkalmaztok egy jobbklikket, és inicializálás (asszem), majd formázás, és ezután már látszódni fog a winyó mindenféle file-manager alatt is.

ALAPLAP ÉS PROCI

Ave PC Guru!
Segítségeteket kérném! Kinéztem egy jó kis alaplapot ASUS P5N-E SLI. Eddig megvolnánk, de én egy AMD processzort szeretnék venni a gépbe. Az interneten olvastam, hogy ez az alaplap csak is Pentiumokat támogat! 1. Vehetek-e hozzá AMD-s processzort (X2-set)?
2. Ha igen akkor, nem lesz-e vele valami gond a processzorral / alaplappal?
Mert olvastam a múltkori számban, hogy aki SLI-s gépet szeretne kiépíteni, az akkor ezt válassza, és én azt szeretnék.
3. Ha nem lehetne a processzort beletenni az alaplapba, akkor milyen másik alaplapot ajánlanátok kb. ebben a pénzösszegben (DDR-2-t támogassa és az X2-t is)?
Előre is nagyon szépen köszönöm!! Nagyon szép és jó az újság, csak így tovább!! Üdv: c3m3nt

Kedves c3m3nt!
Csak nagyon tömören válaszolnék: inteles lapba csak Intel proci, AMD-s lapba csak AMD-s proci kerülhet...

JÓSLÁS...

Tisztelt PC GURU Team!
Lenne pár kérdésem, remélem nem baj, ha mindent egybe írok.
Szerintetek milyen a konfigurációm a jövőben megjelenő játékok szempontjából: ASUS A8V-X, AMD Athlon X2 4800 (3GHz, s939), 2x1024 MB DDR400 Kingston HyperX, Sapphire Radeon X1950Pro 512DDR3 AGP, Fortron Blue Storm II 500W ? Minden mai játék elmegy max. beállításokkal (Oblivion, GRAW, Splinter Cell Double Agent, Rainbow Six Vegas).
3. Melyik a legerősebb socket754-be helyezhető CPU (az öreg gépembe)?
Válaszaitokat előre is köszönöm. Hű olvasótok Szlovákiából: Veres Zoltán (diablozoll)

Kedves Zoltán!
Most is tömör leszek (ez egy ilyen nap). A géped állat, legközelebb valószínűleg a VGA-t

kell majd cserélni egy DX10-es példányra, de ezzel még bőven ráérsz. A táp márkáját még nem hallottam, de ettől még lehet jó, a névleges teljesítménye elégnek tűnik. A Socket754 egy döglött platform, szerintem elvétve találsz még bele 3000+-os Sempron procit. Asszem ez volt a legerősebb, ami ezekből kijött.

LAPTOP JÁTÉKRA

Helló!
Nem különleges problémával szeretnék hozzátok fordulni, akarok venni egy új gépet. Kérdésem, hogy nagyon ráfizetnék, ha laptopot vennék asztali PC helyett, persze ugyanolyan teljesítménnyel? Természetesen főképp játékra kéne a gép, de nem akarok rá nagyon sokat költeni (kb. 400 000 Ft-ot). Ja, és ti mit ajánltok leginkább a laptop kategóriában?
Előre is köszi a válaszotokat, a PC Guru a legjobb! Üdvözlettel: Süti

Kedves Süti!
Szívemnek kedves téma, lévén kb. fél éve desktopról jómagam is laptopra váltottam, s nem bántam meg. Inkább elmondom, mire számíthatsz. Nincs többé alkatrészvásárlási láz (a notebook ugye csak korlátozottan bővíthető: max memóriát tudsz bele venni pluszba). A TFT bekalibrálva érkezik, nem kell többé kézzel állítgatni, korrigálni (nekem ez nagyon nagy könnyebbülés volt). A billentyűzet puha és CSENDES (egyszerűen fílinges, én már nem tudok desktop tasztatúrán gépelni, egyszerűen „túl durva"). Csak olyat vegyél, amiben van Wifi (WLAN). Hatalmas fíling ülni egy sörrel, és netezni kedvedre egy hangulatos helyen. A csajoknak is bejön a dolog! Ami rossz: a billentyűzet kiosztását szokni kell, mert itt bizony nincs numpad. Az is megszokást igényel, hogy ha túl közelinek találod a monitor pozícióját, és hátrébb tolod, akkor itt biza a klaviatúra is megy vele... Hacsak nem veszel egy USB-s billentyűzetet mellé (sok kollégám használja külső tasztatúrával a notebookját). Ne sajnáld a suskát a tuningra: jófajta wireless egér (ha játszol, akkor vezetékes, vagy Logitech G7), kis USB-lámpa (este nagyon hasznos), nedves és száraz tisztítókészlet, jó minőségű hordtáska (ez nagyon fontos!). Ha játékra veszed, akkor a VGA-ra figyelj oda, mert ez a notebook-ok leggyengébb pontja, ha gamer felhasználásról van szó. A mai erősebb mobil megoldások már bőven elegendőek a játékok 90%-ához, legfeljebb nem maximális részletességgel fogod őket futtatni. Végül: érdemes Bluetooth-szal szerelt modellt választani. Ha a telefonod is rendelkezik ilyen funkcióval, akkor rettenetes dolgokat lehet csinálni. Ugyanis ha összepárosítod a telefont és a notebook-ot, akkor a telefont GPRS modemként használva gyakorlatilag bárhol netezhetsz az országban... Igaz, hogy nem olcsó, de a fíling, hogy egy hegytetőn a fűben üldögélve írsz blogot, az valami fantörpikus...

DOUBLE AGENT

Hi!
Egy idegesítő problémával fordulok hozzátok. Mikor megjelent a Splinter Cell: Double Agent nevű játék, én megvettem és megpróbáltam a 6600Gt-vel felszerelt gépemen játszani vele, de igazából nem volt élvezhető mert hát a kép éles volt de szaggatott, ezért összegyűjtöttem egy AGP8X Galaxy 7600Gt-re. Ezen próbáltam, de textúrahibákat produkál a játék és még látom a képet 640X480-ban szellemképben még egyszer. Szerintem nem a videokarival van a gond, mert már vagy 30 játékkal leteszteltem + 3DMarkt-al és tökéletesen futnak egyébként pöpecül (jó kis kártya), a gép többi része se lehet gond mert 6600Gt-vel ment. A game-n 1.02-esjavítás, videokártya-driver ForceWare 91.47. Szóval nem tudom mi lehet a baj. Megköszönném segítségeteket, mert akik már játszottak vele csak jókat mondtak a játékról! Dark

Kedves Dark!
A netes fórumok tanúsága szerint a Double Agent-tel másoknak is van elég baja. Egyértelmű egzakt megoldást nem találtam az általad említett problémára, ellenben egész érdekes fordulatok is vannak... Pl. volt, akinek Vista alatt tökéletesen ment a játék, majd az XP-t visszatéve hirtelen mindenféle textúrahibák keletkeztek... Azért ez számomra több mint hihetetlen. Én a helyedben letesztelnék minden egyes grafikai beállítást, szépen egyesével, hátha így kiszűrhető, hogy mely effekt okozza a gondot. Ha megvan a bűnös, kapcsold ki, s játssz anélkül.

FEKETE TEXTÚRÁK

Hy Cray!
Nagy gondom van. (Konfigom: Radeon X1950Pro,1GB DDRII Ram,Core2Duo E6300, Asus P5PL2). Na a gond az, hogy a játékokkal amikkel játszom, a textúrák feketévé válnak. Pl.: BF2142-ben egy idő után a táj vége vagy épp alattam fekete lesz, a gépfegyver is feketévé válik. Fearben az ember elkezd lőni, becsapódik a golyó a falba és a por is szín fekete lesz és semmit nem látok, nagy nehezen bevergődök a házba, ott normális lesz, de elkezd akadozni. :S De még néha CoD2-ben is van ez a gond, például a pályát átíveli egy nagy fekete csík, keresztezi jobbra balra fekete, barna csík. Kérlek, segítsetek nagyon fontos lenne. Üdv: Bancs
UI: Nagyon jó az újság és kár hogy Hancu elmegy.

Kedves Bancs!
Ha több játékban is hibázik, és nem túlmelegedés az ok, akkor a kártya szerviz-esélyes. Vidd vissza és próbáld meg garanciában rendezni a dolgot.

MONITOR TÁPKÁBEL

Hello PC Guru Team!
Lenne egy kérdésem: van egy samsung syncmaster 205bw monitorom és a tápkábele (ami a monitorba megy, az a része) az nem marad a helyén, ha egy kicsit rázkódik az asztal, akkor ez a kábel mindig mozog és kikapcsol a monitor! Ez a dolog természetes? Ha nem, akkor légyszi írjátok meg, hogy hol van a probléma, mert a monitor kikapcsolódása után nagyon szörnyű a kábellel játszadozni, amíg a helyére kerül és ott is marad! Ha válaszoltok, előre is köszönet! N.p.

Kedves N.p.!
Ez semmiképp se normális. Vagy a kábel rossz, vagy a csatlakozó. Ha másik kábel is kiesik, akkor gáz van. Nem tudom, hogy ez mennyiben számít garanciális meghibásodásnak, de ha egy zsír új tápkábel is lelazul, akkor irány a szerviz, garancialevéllel együtt. (Alternatív sufnituning javaslat: a tápkábel monitorba illeszkedő végének külső részére tekerj 1-2 menet – amennyi szükséges – szigetelő szalagot, ez jó eséllyel elég lesz arra, hogy megszoruljon az aljzatban és ne legyen vele több gondod. – Joc)

Áraink bruttó árak. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Pendrive 2GB USB 2.0 Kingston	4 590
Headset Sennheiser PC151	13 590
Headset Sennheiser PC161	19 890
Fejhallgató Sennheiser HD 265	32 990
Fejhallgató Sennheiser HD 202	5 990
Fülhallgató Sennheiser CX 300	9 240
Fülhallgató Sennheiser MX 500	4 400
Gamepad Logitech Dual Action	5 950
Logitech Formula Force EX force feedback	15 800
Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel	29 990
Joystick Logitech WingMan Force USB	11 600
Joystick Saitek Cyborg EVO	9 100
DVD író Pioneer DVR-112D OEM	7 496
Router D-Link DI-524 wireless 11/54Mbps	9 790

Konfigurációk, mobil és hálózati eszközök, alkatrészek raktárról és rendelésre is!

vándor computer
Vándor Computer Kft.
1117 Budapest, Infopark sétány 1.
Telefon: (+36-1) 205-3590
E-mail: info@vcomp.hu
www.vcomp.hu

Megjelent az új Computer Panoráma!

DIGITÁLIS FOTÓZÁS A-TÓL Z-IG

Különleges helyzetek - különleges fotók

Nyerjen online játékunkon egy Adobe Photoshop CS3 képszerkeszt csomagot

Új mobiltarifák
Beszéljünk olcsóbban itthon és külföldön!

Adobe Photoshop CS3
Ismerkedés az új verzióval, tesztváltozat a DVD-n

Nokia N95
Kipróbáltuk az új mobilcsodát: WiFi, GPS, 3G egy készülékben

Router-iskola
Alapoktól profi szintig: telepítés, konfigurálás, hibakeresés

Vista driverek
Honnan szerezzük be a legújabb meghajtóprogramokat?

EXKLUZÍV
A 40 legjobb program PDA-ra

Keresse az újságárusoknál!

Szoftver mentőöv

irta · Gandalf

INGYENES VIDEOSZERKESZTŐ

Hello kedves Guru team!

Lenne pár kérdésem hozzátok:

Azt szeretném megkérdezni, honnan lehet letölteni olyan magyar nyelvű ingyenes videoszerkesztő programot, amivel egy videoklipben lévő hangsávot el lehet menteni?

És ha lehet, magyarázzátok el, hogyan kell csinálni. (Fontos hogy magyar legyen!)

Válaszotokat előre is köszönöm:

Előfizetőtök és rajongótok:

Roland

Kedves Roland!

Az első javaslatom a Honosítóműhely. Nézz körül itt:

http://www.honositomuhely.hu

Ezek a programok, amelyeket most látok fent, nem teljesen ingyenesek, hisz a shareware progik korlátaikat csak a regisztráláskor veszítik el.

További ajánlat:

http://origo.hu/szoftverbazis/multimedia/video/szerkeszto/virtualdub.html

Válogatnod neked kell, te tudod, mi áll neked kézhez.

A neten beszerezhető videoszerkesztő szoftverek zöme nem tud magyarul, tehát nem biztos, hogy megúszod az angol menüket és súgót.

Azt hogy hogyan kell csinálni, azt magadnak kell kivadászni, vagy valakitől ellesheted, aki a szárnyai alá vesz.

RENDSZERGAZDAI FIÓK

Kedves PC Guru Team!

Nem szeretném húzni a mákostésztát: az menynyire baj, ha rendszergazdaként használom a számítógépet (MSN, játék, net)?

Üdvözlet, és kösz az eddigi segítségekért:

Chaser

Kedves Chaser!

Tömör kérdésre tömör válasz jár: Nagyon. Gondolj csak bele. Ha bármi beszivárog a gépedre játék vagy munka közben, az azokkal a jogokkal fog futni, amelyekkel az aktuális felhasználó rendelkezik. Nem véletlenül szoktuk azt javasolni, hogy minden felhasználó csak a számára szükséges minimális jogosítványokkal rendelkezzen.

A mai vírusok, férgek és hackertámadások (ide sorolom a botneteket is!), kémprogramok és egyebek túlnyomó többsége a neten keresztül érkezik. Direkt támadásként, letöltésekkel, megosztásokon keresztül, csevegő és IRC programokon keresztül stb.

Lassan húsz éve foglalkozom ilyenekkel és láttam pár csodát.

Megéri azt a kis kellemetlenséget elviselni, hogy nincs mindig mindenhez jogosítványod és telepíteni csak más, magasabb jogú felhasználóként leszel képes. Cserébe csökken az engedélyed nélkül feltelepülő programok mennyisége.

Természetesen megfelelő védelmi szoftverekkel (tűzfal, ami NEM a Windows saját tűzfala, vírus- és kémprogramkereső stb.) ilyen esetben is védheted a gépedet. Elenyésző számú kivételtől eltekintve minden rosszindulatú alkalmazás előbb utóbb valamit kiír a háttértárakra. Ezek figyelésével és ellenőrzésével nő a biztonságod, de csökken a sebességed és a szabad erőforrásod.

A sok lehetséges közül egy alkalmasnak tűnő kombináció: Kerio tűzfal + NOD32 + AdAware

DVD ÍRÓ ÉS VISTA

A problémám a következő:

Egyik napról a másikra a DVD írómat nem akarja felismerni eszköznek a Vista. Az érdekes az, hogy az eszközkezelőben szerepel, de sárga felkiáltójellel.

Hiába próbálom frissíteni a drivert, azt írja ki, hogy jelenleg a legjobbat használom hozzá!

A tulajdonságok/általánosban viszont az alábbi hibaüzenet jelenik meg:

/A Windows nem tudja elindítani ezt a hardvereszközt, mert az eszköz konfigurációs információi / (a beállításjegyzékben) nem teljesek vagy sérültek. (Kód: 19)/

/A „Megoldások keresése" lehetőségre kattintva információkat küldhet az eszközről a Microsoft számára, és ellenőrizheti, van-e megoldás a problémára./

Természetesen megoldást nem talál rá...

Az író típusa: *LG DVD-RAM GSA-H22N*

Kérném gyorsan a segítségeteket, lehetőleg e-mailben, mert DVD nélkül a PC-GURU sem az igazi :-) !!! Üdv:

Balu

Kedves Balu!

Elvileg négy oka lehet a leírt problémának:

1. tönkrement a hardver

2. kábelszakadás vagy kontakthiba

3. tönkrement a vezérlő és kezelőszoftver

4. valami szemét került a beállítások közé

A lehetséges megoldásokat is ezek szerint nézzük át.

1. Ha a DVD íród elkoszolódott, ki lehet, sőt ki kell pucolni. Ha egyéb szervi baja van, az a szerviznek jelent munkát. A teszt egyszerű. Szerzel valamilyen boot CD-t vagy DVD-t, például a Vistád vagy a korábbi XP telepítő lemezét, és megpróbálsz bebootolni. Ha sikerül, akkor nem ez a gond. Nem kell (feltétlenül) telepíteni, ezúttal csak a funkcióit kell ellenőrizni. Ha nem bootol, akkor ez igazolhatja a "szervi bajt", amit cserével célszerű orvosolni.

2. Én már többször jártam úgy, hogy a hőmérsékletváltozás miatt előjöttek a korábban rejtett kontakthibák, és vagy tápáramot nem kapott az optikai egységem, vagy az adatkábel csatlakozása lett kontakthiba miatt bizonytalan működésű.

A kezelés: kábelcsatlakozásokat (adatkábelnél mindkét végén!) szétnyitni, majd visszadugni a tükre. Szükség esetén kábelcsere. Ellenőrizd a visszadugáskor, nehogy elhajoljon valamelyik láb.

A kábeleknél ellenőrizd, hogy másik kábellel megy-e, illetve ugyanazzal a kábellel más egység működik-e. Ha más egység stabilan megy, nem ez volt a hiba oka.

3. Mindennapos eset, hogy valami elrontja a Windows drivereit. Ha csak simán rátelepíted újra, a gondokat is örököd. A jellegzetes megoldás: Uninstall, majd újratelepítés.

4. Más szoftverek (vagy maga a Vista) könnyen összekutyulhatják a beállításokat. A korábbi Windowsokon azt a megoldást szoktuk ilyenkor alkalmazni, hogy először eltávolítjuk az eszközkezelőből a DVD írót, majd rendszer leállítás, áramtalanítás, majd amikor újraindítjuk, felismeri az eszközt és előkeresi a telepítő lemezekről a megfelelő drivert.

Az persze nem árt, ha esetleg körülnézel az LG oldalán, van-e frissebb driver ehhez a modellhez, de nem árt bekukkantani a Microsoft tudásbázisába sem, hátha már ismerik a problémát, mert másokkal is előfordult, és ezért már megoldásokat is kínálnak hozzá.

PC GURU
LIVE
GURU
LIVE
TV
GURU
4 HETENTE
A DVD-N!

OLLA, OLVASÓK!

FIGYELEM! VESZÉLY! ÓVAKODJ!
Szeretnék figyelmeztetni mindenkit, hogy kissé morcos hangulatban vagyok, elképzelhető hogy még a szokásosnál is csipkelődőbb lesz most a hangnem. A dolog arra eredeztethető, hogy a múlt hónapban beígértem nektek, kiderítem, ki mikor megy nyaralni, majd ezt annak rendje és módja szerint tökéletesen elfelejtettem megkérdezni a többiektől. Csak a leadás előtti utolsó napon jutott eszembe, de olyankor itt már teljes a káosz, teljesen esélytelenné vált a dolog. Szóval magamra vagyok mérges...

FONTOS, DE NEM PONTOS INFÓ

Helo Zak!
Egy infót szeretnék veled és a PC Guru Teammel megosztani!Haverral voltunk a FRADi-Nyíregyháza meccsen és haver megkérdezte az én javaslatomra, hogy a FIFA 08-ban lesz-e ő mint kommentár?Erre a válasz: „Hát igen, már dolgozunk rajta!" Ezzel csak a többi FIFA fan-t szeretnénk megnyugtatni, hogy igen, magyar lesz a következő FIFA-ban a kommentár! Légyszi tegyétek bele ezt az infó az újságba!
Kösz! Peti

Igen, őt én is nagyon szeretem, imádom hallgatni, nagyon tehetséges. A múltkor mondtam is, hogy meg kéne hívni egyszer hozzánk, hátha annyira elvarázsoljuk, hogy a következő szinkronban majd ilyeneket hallhatunk, mint „remek cselek, mintha csak a Christ látnánk" vagy „bombagól, a Sasa sem lőhette volna jobban".

Na szóval, minden kiderült a történetedből, csak éppen azt felejtetted el leírni, kivel is találkoztál, ki lesz benne a következőben. Ennek ellenére az előző rész sikere után borítékolható volt, hogy a 2008-as FIFA is szinkronizálva jelenik majd meg. Mindenesetre az én véleményem erről a témáról csak annyi, hogy bárcsak a focistáink is olyan tehetségesek lennének, mint a kommentátoraink.

A NAGY AJÁNDÉK

Helló Zak és PC Guru szerkesztő, meg mindenki!
Nagy kedvelője vagyok a PC Gurunak. **(Helyes!)** Aktívan látogatom a PGO-t is. **(Még helyesebb!)** Régebben aktívabb voltam, csak most, húha, nagyon tanulok az érettségire.:P Most 5-én ballagok, mint ahogy az szokott lenni, a végzős osztályokkal. Utána nem sokára jön a szülinapom (26.), 19 éves leszek. Hát jaja, összejön minden. Tök jó lesz!
Na tehát mivel ennyire szeretlek benneteket és Ti is engem, meg hát jönnek ezek a ballagós, meg szülinapi dolgok, arra gondoltam, hogy meglephetnétek engem egy Gothic 3 PC game-mel! Eszméletlenül örülnék neki!
Tisztelettel: DragonHunter

Kedves Sárkányvadász! Örülünk, hogy nyomtatott és elektronikus formában is szeretsz minket. Amikor ezt írom, éppen tegnap volt a szülinapod (ebből most a nagy matekosok megfejthetitek, mikor írom a levrovot), szóval Isten éltessen! Mivel nagyon jó kapcsolatot ápolunk a JoWooD céggel (no persze kivel nem?), és mivel egy ilyen neves alkalmat valóban illő módon kell megünnepelni, holnap reggel első dolgom lesz, hogy kérek tőlük egy Gothic 3 Collector's Editiont, remélem, örülsz majd neki.

Ui.: Nehogy küldjetek, csak írtam nektek, mert tök jó és kifejeztem, hogy mennyire szeretem a PC Gurut, meg a Gothic-ot, majd megveszem, ha a ballagási pénzből megerősítettem a gépemet!

Ja értem, még szerencse, hogy elolvastam időben az utóiratot, most majdnem hülyét csináltam magamból a JoWooD előtt. Képzeld, hogy leírom nekik, miért is kérem a cuccost, aztán másnap visszaírok nekik, hogy bocs, a srác csak viccelt, inkább megvenné.

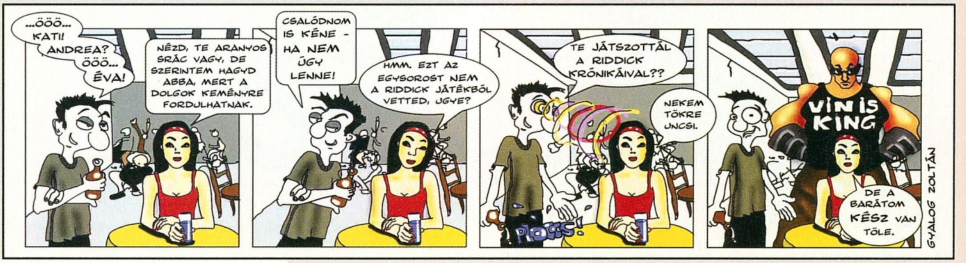
HAZUDTUNK!

Sajnos hazudtatok. Az Oblivion: Shivering Isles, nálunk is Oblivion: Shivering Isles néven jelent meg. Nem Kertvárosi Krónikák címen, ahogy a legújabb szám Írországi toplistáján írtátok...

Na most amennyire én tudom, a toplistákat a szokásos móddal ellentétben (ami a Riccót jelenti) a Grath szokta szerkeszteni, kitölteni, beírni egy személyben. Elnézve az ominózus listát, hajlok a feltételezésre, hogy aznap Grath éppen a diétája egyik komolyabb szakaszában volt, ami megzavarta kissé a koncentrációját, és becsúszott némi gikszer. Mondjuk, ez a Hazudtatok smiley nélkül kicsit erős, de reménykedjünk, hogy csak a karakterkódolás miatt nem jött át a mosoly.

APÁM

Csá Zak!
Tanácsot szeretnék kérni, hogy te mit ajánlanál jobban, egy AMD 3,8Ghz-s procit vagy egy Ati



Képaláírás pályázat

Múlt havi feladványunkra ismét rengeteg megoldás érkezett, íme az általunk legjobbnak találtak:

„Ecsém!! Izompóló szoknyával!!!!"
Kékesi Gábor

„Kiáltsuk együtt aszt hogy honalymirigy kiáltsuk együtt aszt honyalymirigy!"

Nagy László

A GYŐZTESEKNEK GRATULÁLUNK!
Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

256mb-s videokarit? **(Mit keres ez a levél a levrovban...?)** Mondhatsz procit vagy videokarit, van egy kis probléma... a probléma neve: apám... :D **(...ja így már megvan...)** Szal, ő azt mondja, hogy „minek kellene a gépbe új proci, elég az a 2,6Ghz-s, vagy az a 128Mb-s videokártya!" Pls segíts vmi jó indokot találni. Előre is thx!

Hű olvasótok, de nem előfizetőtök (bár nem tom miért nem...): LACY

U. i.: Mi a jó a WoW-ban??
Igaz sosem próbáltam de nem látom értelmét...

Szerintem is elég a 2,6 GHz-es proci, egyetértek apáddal. Mielőtt azonban átkozódni kezdenél, a videokártya ügyben már érdemes elgondolkodni, hiszen egy gyengébb gépen is sokat tud dobni egy új generációs vezérlő. Bár típust nem írtál, a RAM meg nem sokat mond, én mégis azt választanám. Az indoklás már kicsit nehezebb, nagy hirtelen az jut eszembe, hogy hivatkozhatnál a fél évente kijövő új generációs modellekre, és hogy igazán tekintetbe vehetné, hogy nem zizegsz nála 6 havonta. Az utóiratra most nem reagálnék, kevés lenne a rendelkezésre álló hely, talán majd egy kiskönyvben, ha lesz (NEM MONDTAM, HOGY LESZ, CSAK AZT, HOGY HA LESZ).

ZIG-ZAG

Helló Axel34 vagyok, és ezt szeretném beküldeni a levélrovatba.
Egy anlgaii etegyem ktuasátai szenirt nem szímát, melyin serenrodbn vnanak
a bteük egy szbóan, az etegyeln ftonos dloog, hogy az eslö és az ultosó bteük a
hölyeükn lneegyek, A tböbi bteü lheet tljees összevabisszásagn, mgiés porbléma
nlkéül oalvsahtó a szveög. Eennk oka, hogy nem ovallusk el mniednigyk bteüt
mgaát, hneam a szót eszgébéen ltjáuk.

Hoppá, nahát, nocsak, jééé! Nekem abszolút működött. Milyen hülye az ember, hogy így át lehet vágni. (Ezt ne terjesszétek, mert fölöslegessé válik a státuszom... – korrnéni)

GARANCIAVÁLLALÁS

Hy Zak!!
Azt szeretném kérdezni először, hogyha előfizetek 1 évre, akkor van valami biztosíték, hogy a DVD épségben megérkezik? Mi van ha a szállítás közben eltörik vagy ijesmi (Üdvözlöm kornéni!)?
Második kérdés: Ha előfizetek (1 év), akkor ha az újságban (ahol a játékokat meg árukat írják), meglátok egy 9990 Ft értékű játékot, ami nincs az előfizetési ajándékok között, akkor azt lehet kérni???
Wálaszotyokaty ejője kötyönyőmmm!
ÜdW:Anonymus

Természetesen semmiféle garancia nincs arra, hogy nem törik/tűnik el útközben a lemez, azonban ha ilyen előfordul, természetesen kicseréljük a hibás/eltűnt példányt... csak hát újfent postán tudjuk küldeni (bah), vagy esetleg személyesen kell bejönni érte. A második kérdés az nem teljesen tiszta számomra, az előfizetői akcióban részt vevő játékokat lehet kérni ajándékba, a hirdetésekben szereplő összes termék közül persze nem lehet választani (ha erre gondoltál).

KULISSZÁK MÖGÖTT

HI Guru(és Zak)!
Lenne néhány..:
1., A Crysis demója mikor fog megjelenni?
2., Birkás Péter szerintem csukott szemmel nézte a Pókembert/Szellemlovast.
4., Ha Hancu csak másodállásban dolgozik a Gurunál, miért cseréltétek le Birkás úrra. (MiLY/Jen művelt vagyok)
5., KI nálatok a legöregebb/legfiatalabb?
6., Egyébként, ha tovább cikized a Hordát, Illdan is fel figyel rád(ez csak egy jó tanács)!

Üdv: Gyiran(PCG FOREVER)

1. Na te viszont nem vagy az a honlapolvasó fajta, különben tudnád, hogy a Crysis szingli és multidemója egyaránt a megjelenés előtti napokban, azaz kevéssel szeptember közepe előtt várható. 2. Amennyire én tudom, egy idő után már valóban legszívesebben levarrta volna a szemhéját, ami viszont még hitelesebbé teszi a véleményét, hogy Sasa is hasonlóképp érzett. Első kézből nem tudom megerősíteni/cáfolni a dolgot, én még ugyanis csukott szemmel sem !áttam a filmet. 3. Ezt a pontot úgy látszik valami ősi babonás megfontolásból kihagytad. 4. Pont azért, mivel a szerkesztés főállású munkaerőt kíván (legalábbis a szerkesztők igyekeznek erősíteni ezt az imázst, hehe). 5. A Guru team – az eltelt sok-sok év ellenére – még mindig igencsak fiatal csapat, bár van valaki, aki némileg kilóg a sorból: a legöregebb egyértelműen Ricco barátom, akit Matuzsálem néven is illetek már, ő viszont olyan szinten belehúzott már az életbe, hogy el sem árulom a pontos korát. A legfiatalabb ügyben törtem egy ideig a fejem, de aztán beugrott Flatline – hiszen mindig a nők a legfiatalabbak. 6. Sebaj, I'm prepared!

MEGKÉSETT LEVÉL

Hi Zak!
Az lenne a kérdésem, hogy a köv. számba be tudnátok-e rakni a Bus Driver demóját?
A választ előre is köszi:
Péter024

Direkt megnéztem, nem én vagyok-e véletlenül a hunyó, mivel kínos lett volna, ha kiderül, hogy már két hónapja pihen ez a levél nálam. De nem, május 20-án érkezett, szóval lehet nyugodtan pökhendizni: Neeeeem, nem tesszük fel a következő számra, mivel már az előzőn fent volt, tessék figyelni. Egyébként jópofa kis játék, kár hogy az iskolabuszból alapesetben nem látszanak a közlekedési lámpák. És közben itt a vége! Üdv olvasók!

Zak * levrov@pcguru.hu

írta · Birkás Péter

A Karib tenger kalózai: A világ végén

Pirates of the Caribbean: At World's End

Úgy tűnik idén a hármas nem egy szerencsés szám a filmeket illetően. Itt volt ugye a kissé kínos Pókember 3, nem lövünk el nagy patront, ha megemlítjük, hogy a Shrek 3-at is igencsak lehúzta a külföldi kritikusok nagy része, és kénytelenek voltunk szembesülni a Karib tenger kalózai harmadik epizódjával is, ami szintén képes volt alulmúlni a várakozásainkat. Csapatostól vettünk részt a Guru által szervezett vetítésen, és bizony a vége főcímet követően kérdően tekintgettünk egymásra, vajon hol volt a hiba ebben a filmben. Végül közösen arra jutottunk, ez is egy olyan alkotás lett, amiben a kevesebb sokkal több lett volna. Amit kapunk, az több, mint két és fél órányi monstre játékidő, amiből sajnos az első két óra bizony komoly erőfeszítést kíván szinte mindenkitől. Mielőtt beülnénk a moziba, mindenképpen érdemes pótolni az első két rész eseményeit, ugyanis a kavarás olyan szinten van jelen a harmadik nekifutásban, hogy ember legyen a talpán, aki képes kibogozni. Csavar itt, csavar ott, és a néző egy idő után már azt veszi észre, hogy nem is figyel, hiszen hiába vannak folyamatosan meglepetésnek titulált események, valójában nem történik semmi. De szó szerint. A nyitányban kapunk egy kisebb harcot és egy újabb kalózvezért (Chow Yun-Fat), akiről már a film első harmadában kiderül, hogy valójában semmi szerepe, ha nem kerül be a cselekménybe, a történet értelme így is ugyanaz lenne, csak éppen fél órával rövidebb megoldásban. Ez persze csak az első sokk, ugyanis ezt követően kapunk még kalóz tanácsot és tenger istennőt, ami így elsőre jól hangzik, ám a komoly szerep mégsem dukál nekik, hiszen a játék Davy Jones szívéért folyik, és az említett pluszok csak fölösleges csavarok, amelyek kicsit telepumpálják az egyébként is légüres forgatókönyvet. Ezen szálak felvezetésével megy el hát az első két óra, anélkül, hogy egy komolyabb kardcsapás történne, hogy aztán a végén az egész elsikkadjon és a már említett szív-sztori kerüljön a középpontba.

Ha azonban hajlandóak vagyunk végigülni a meglehetősen zagyva és unalomba hajló első két órát, akkor az utolsó fél bizonyosan kárpótolni fog. A technikai trükkökért felelős ILM kitett magáért, rettentően intenzív és döbbenetes látvány vár ránk a végső harc keretében. A film dicséretére legyen mondva, renderelt karakter (Davy Jones) sosem nézett még ki ilyen életszerűen, ha másért nem, hát ezért valóban vállveregetés illeti az alkotókat. Igaz ugyan, hogy még a nagy leszámolásba is sikerült nagyon olcsó poénokat bevinni (lásd a nevetségesbe hajló esküvőt a legnagyobb harcban) ám az atmoszféra és a harc, no meg a happy endnek nem feltétlenül nevezhető befejezés azért kicsit átlendít ezeken a bosszúságokon. Ugyan ettől a film még középszerű és rengeteg jelenetében igen terhes alkotás marad, a végén legalább nem marad hoppon a nézősereg. Akinek van türelme, az vágjon bele, azoknak pedig, akik velünk ellentétben jól szórakoztak örömhír, már elkezdődött a negyedik és ötödik (!) rész tárgyalása, amiben úgy tűnik, hogy a legendás Jack Sparrow (Johnny Depp) is benne lenne. Tény, hogy mi ezen már nem leszünk ott a moziban, de akik még így is odavannak a kalózokért, azok izgulhatnak tovább: a kaland folytatódik.

Összegzés: Újabb csalódás a Pókember 3-at követően, kíváncsian várjuk, hogy a nyár további nagy filmjei beleesnek-e ugyanezekbe a hibákba..

Hossza ▪ 168 perc
Rendezte ▪ Gore Verbinski
Szereplők ▪ Johnny Depp, Keira Knigtley, Geoffry Rush, Orlando Bloom, Chow Yun-Fat

PC Guru Index:

03.05

AZ OTTHONI MOZIZÁS ÚJ GENERÁCIÓJA

A megszokottól eltérően e havi DVD rovatunkban nem az aktuális megjelenések közül csemegézünk, hanem tekintetünket a nem is olyan távoli jövőre irányítjuk, és elidőzünk picit a még gyerekcipőben járó (mármint eladások tekintetében), de egyre nagyobb teret hódító Blue-Ray technikánál és lehetőségeinél. A technikai részletekkel nem untatnánk senkit, legyen elég annyi nagy vonalakban, hogy ez már egy egészen új generációs techni-

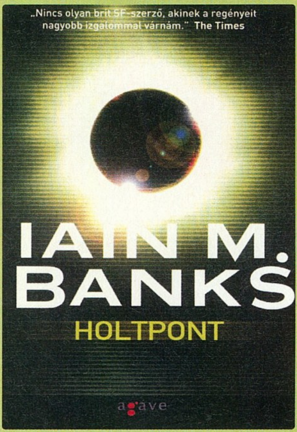
Az új látvány képes kárpótolni minket a kevésbé jól sikerült történeteket illetően...

ka, lényege a kék lézer és a huszonöt gigabite kapacitású lemezek. Ha ez utóbbi adaton kicsit eltöprengünk, akkor máris látjuk, hogy milyen lehetőségek rejlenek ebben a ma még meglehetősen – legalábbis az átlag halandók számára – elérhetetlen technikában. Egy ilyen, mármár kisebb winchesterek magasságába kapaszkodó lemezen egyrészt rengeteg extrát el lehet helyezni, másrészt magát a filmet is olyan minőségben lehet felégetni a korongra, ami képes vetekedni egy mozi élményével. Ahhoz persze, hogy mindezt megtapasztalhassuk, egyrészt szükségünk van egy Blue-Ray lejátszóra (ami ebben a pillanatban még igencsak húzós) és egy HDTV-re (ez sem olcsó), ami képes a lemez tulajdonságaihoz mérten megjeleníteni a képet. Mint említettük, még a jövő zenéje, hogy minden háztartásban ilyen készülékek legyenek, de ahogy azt már számtalan más technika esetében láthattuk (például maguk a DVD lejátszók és felvevők), pár év (vagy annyi sem) és könnyen beszerezhető lesz egy ilyen rendszer, és most már tényleg valódi mozis élményt varázsolhatunk a nappalinkba. Mire ide eljutunk, valószínűleg a filmes kínálat is eléri a kívánt szintet. Bár napjainkban már itthon is kaphatóak Blue-Ray kiszerelésű filmek, a kínálat még igen csekélyke.

Ennek ellenére éppen elég arra, hogy teszteljük a rendszert és megbizonyosodjunk róla, hogy megéri-e a jövőben egy ilyen "eggyütesbe" ölni a pénzünket. A fellelhető kínálatból a Fűrész 3 és a Nagyon Vadon filmeket volt szerencsénk megtekinteni egy Blue-Ray olvasóval felszerelt PS3 és egy kiváló HDTV segítségével. Bár a minőségi változás már a Fűrész esetében is azonnal érzékelhető volt, az igazán látványos javulás az animációs mozinál következett be. Bár a Nagyon Vadon nem számít kifejezetten jó mozinak, mégis képes volt minket a képernyő elé szögezni, méghozzá azért, mert a látvány lenyűgözött minket. Itt jön elő ugyanis a Blue-Ray kapacitásból való különbség (és az átvitel a HDTV tekintetében), ugyanis az animációs film egész egyszerűen gyönyörű: tűéles kép, az utolsó szőrszál is jól kivehető a szereplőkön, vibráló és csodás színek. Egyszóval az ilyet látni kell. S bár ez a hagyományos filmek esetében nem ilyen szembetűnő, érdemes azon elgondolkodni, hogy egy digitálisan felturbózott Transformers vajon, hogyan fog kinézni ilyen kiszerelésben. Nos, egészen nyugodtan megelőlegezhetjük neki a káprázatos látványt, legalábbis abban az esetben, ha fentiekhez hasonló körülmények között tekintjük meg. S bár jelen pillanatban tényleg komoly befektetést igényel, érdemes tervezni egy ilyen rendszer beszerzését, hiszen valóban eddig sosem látott minőségben képes a filmeket a nappalinkba/szobánkba varázsolni.

IAIN M. BANKS

Holtpont

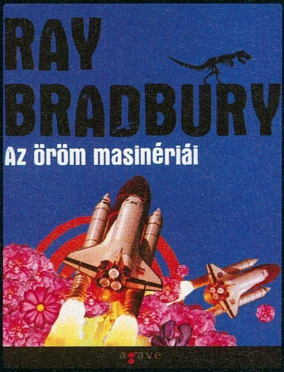


Science-fiction témánál maradva máris itt van egy szintén neves szerző, aki szerencsére már hazánkban is egyre több vaskos megjelenéssel büszkélkedhet. Iain M. Banks-ről van szó, aki nem csupán Kultúra regényeivel hódított, hanem olvashattuk már tőle a botrányosnak titulált és meglehetősen vad Darázsgyárat is, a regényt, amivel berobbant a köztudatba, azonnal megalapozva a hírnevét. A Holtpont persze - ahogy azt azért megszokhattuk - egy újabb sci-fi, ismét a Kultúra vizeire evezve, teleszőve konspirációval, kémjátszmákkal, galaktikus méretű problémákkal, minden egyébbel ami egy jófajta regényhez kellhet. Hősünk Byr Genar-Hofoent, aki egy titokzatos fekete égitest kapcsán bonyolódik bele az igen kényes eseményekbe. Ami kezdetben csupán „embervadászatnak” indul, hamar az egész Kultúrát érintő szövevényes üggyé válik. Aki szívesen forgatta a korábbi, hasonló témában - és világban - íródott regényeket az nem fog csalódni ezúttal sem, hiszen a megszokott Banks stílusban közel négyszázhetven oldalnyi tömény kaland várja a monumentális, de mindeközben izgalmas, intelligens és csavaros science-fiction iránt rajongókat.

Agave Könyvek
PC Guru Index:
05.05

RAY BRADBURY

Az öröm masinériái

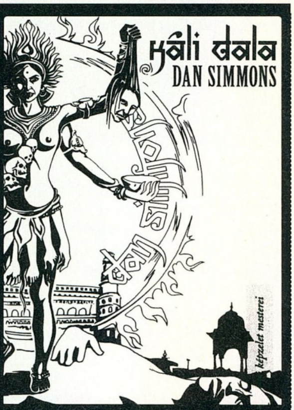


Megannyi híres szerzője után az Agave könyvek egy újabb jelentős írót emelt be kiadói repertoárjába: Ray Bradburyt, aki olyan remek és egyedi science-fictionokkal ajándékozta meg az irodalmat, mint a Fahrenheit 451 vagy éppen a Marsbéli krónikák. Az öröm masinériái címre keresztelt kötet nem egy regényt takar, hanem egy gyűjteményt, amelyben huszonegy novella kapott helyet, köztük számos olyan, amit korábban még nem olvashattunk magyar nyelven. Az eredetiben 1964-re datálódó válogatás tökéletes választás lehet a szerző megismerésére, de természetesen azoknak is kihagyhatatlan (már-már hiánypótló), akik számára az író már bizonyított a korábban megjelent köteteivel. Az öröm masinériáiban található hosszabb-rövidebb írások tökéletes mintáját adják a Bradbury tehetségének, sajátos stílusának és a fantasztikumhoz való hozzáállásához, bizonyítva, hogy nem véletlenül emlegetik a sci-fi irodalom igazi nagymestereként.

Agave Könyvek
PC Guru Index:
05.05

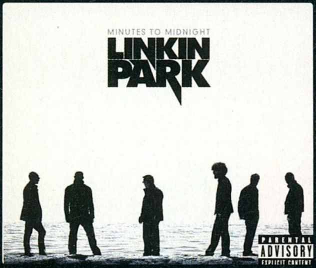
DAN SIMMONS

Káli dala



A Delta Vision eddig is meglehetősen széles regénykínálatán belül indult útjára A Képzelet mesterei sorozat, ismert, vagy méltánytalanul hanyagolt írók és munkásságuk eljuthassanak az igényes „ponyvára” éhes közönséghez. Ezen gyűjtőcím alatt jelent meg a Káli dala című regény, Dan Simmons munkája, amely műfaját tekintve horror, és Robert Luczak történetét követve Káli ősi kultuszába enged rejtelmes és félelmetes bepillantást. A hazai, meglehetősen foghíjas horror-irodalom kínálatban igazán kiemelkedő értékkel bír ez a kötet, hiszen kicsit elrugaszkodhatunk általa a (valljuk be, egy idő után meglehetősen monoton érzést adó) nagyoktól (Kin, Barker, Koontz), egy egészen új élményt biztosítva ezzel a borzongás területén. Rajongóknak kihagyhatatlan, már csak a sajátos világba kalauzoló történet miatt is, de azok is nyugodtan tehetnek egy próbát, akik szeretnének kicsit elszakadni a megszokott fantasy vonaltól.

Delta Vision
PC Guru Index:
05.05



LINKIN PARK
Minutes to Midnight

Nem tudom, ki hogy van vele, de mi hosszú idő óta vártuk a Linkin Park új albumát, s bár olvastuk az információkat a stílusváltásról, mégis meglepetésként ért a csapat Minutes to Midnight című albuma, bevalljuk: számunkra csalódás. Lehet maradiak vagyunk, de mi egy olyan jófajta nu-metal albumot vártunk, mint a Meteora, olyan szerzeményekkel, mint a Numb, vagy a Breaking the Habit. A tizenkét szerzeményt tartalmazó albumot végighallgatva azonban kénytelenek voltunk szembesülni a ténnyel, hogy amit kaptunk, az bizony alulmúlja az elvárásainkat. Találtunk ugyan jó kis számokat (Given up, Bleed it Out, In Pieces) de összességében az album valahogy nagyon nem jött be. Túl sok a lassú, merengős szám, és sehol a régi jófajta „zúzás", és az olyan dalokat, mint a Valentine's Day és a The Little Things Give Yo Away már nem is értjük, hogy kerülhetett fel a lemezre. A végeredmény számunkra közepes, ez az album fele anynyit nem szerepel a lejátszónkban, mint a csapat korábbi korongjai: kár érte.

PC Guru Index:

03.05

Warner Music

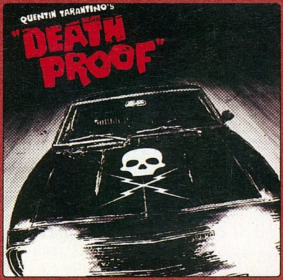
Quentin Tarantino's „DEATH PROOF"

Warner Music

Hamarosan a mozikban üdvözölhetjük Quentin Tarantino legújabb agymenését (amit érthetetlen okokból különválasztottak a Robert Rodriguez rendezte párjától) és ehhez kapcsolódóan megérkezett az aktuális filmzene is. Tarantinóról tudni kell, hogy legalább olyan érzéke van a muzsikákhoz, mint a filmekhez, ám ezúttal kis csalódással hallgattuk végig a film betétdalait tartalmazó válogatás albumot. Lehet, hogy a hiba a mi gépezetünkben van, de nem volt olyan hatásos a zenei összkép, mint mondjuk a Ponyvaregény vagy a Kill Bill esetében. Pedig a recept elvileg ugyanaz, rétegzenék megspékelve a filmben elhangzó ütősebb monológokkal (ezúttal jobbára Kurt Russel tolmácsolásában). De valahogy mégsem működik a dolog, nem nagyon érezzük a késztetést, hogy újra és újra „végigszaladjunk" az egészen. Lehet az a baj, hogy még a filmhez nem volt szerencsénk, és annak hiányában nem összpontosul bennünk a zene. Meglátjuk. Addig is, így önmagában „megajándékozzuk" ezt a lemezt egy közepes értékeléssel.

PC Guru Index:

03.05



Warner Music

SPIDER-MAN 3
SOUNDTRACK

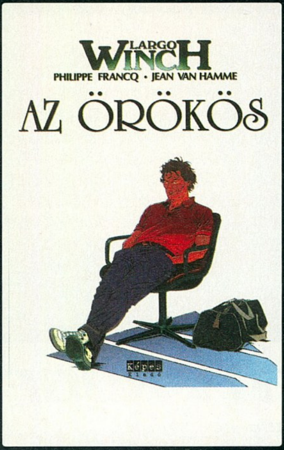
Ahogy az várható volt, a mozikban a múlt hónapban debütált (és furcsamód, a minősége ellenére mindenféle pénzügyi rekordokat megdöntő) Pókember 3 mellé megérkezett az aktuális „music from an inspirated by" album is, amely nem a hivatalos filmzenét, hanem a moziban felcsendülő vagy témájában a filmhez passzoló szerzeményeket tartalmazza. A felhozatal ezúttal is igen vegyes, és korántsem tartalmaz annyi húzónevet, mint ahogy azt a korábbi, hasonló albumokon megszokhattuk. Ez persze egyáltalán nem hátrány, kevésbé van marketing beütése a dolognak, és ha hozzátesszük, hogy összességében nem is rossz a tizenhat dalt tartalmazó válogatás, akkor máris sokkal többet kaptunk, mint amire eredetileg számíthattunk. Kérdés persze, hogy a film szerelmesein kívül kinek jut eszébe beszerezni ezt az albumot? A választ nem tudjuk, mindenesetre ha a kezetekbe kerül, akkor nyugodtan adjatok neki egy esélyt, bizonyosan nem fogjátok megbánni.

PC Guru Index:

04.05

PHILIPPE FRANCQ

Jean Van Hamme: LARGO WINCH

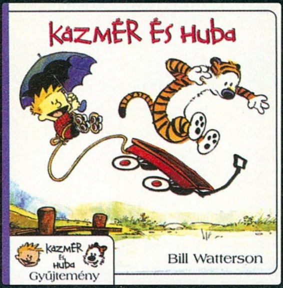


A Képes Kiadó a Korcsmáros életmű újrafeldolgozása és kiadása, majd a sikeres Batman és 300 kiadványok után egy újabb szelettel bővítette repertoárját, hiszen május elejétől kapható kiadásukban a francia képregények egyik legsikeresebbike: a Largo Winch. A név talán nem ismeretlen, hiszen idehaza már futott a tv-ben a sorozatváltozat, sőt annak idején még egy, a képregényen alapuló játékfeldolgozással is találkozhattunk. A magyar kiadás igényes puhafedelű albumformában látott napvilágot, ötven oldalon. A történet még csak a kezdet (sokaknak bizonyosan nem fog újdonságot nyújtani): egy multimilliomos halála és az ő titkolt örökösének felbukkanása van a középpontban, előre vetítve egy jófajta történetet, amelyben domináns szerep jut az akciónak, a rejtélyeknek és természetesen a kriminek. A grafikai megoldás és a színezés szemet kápráztató (amit természetesen erősít az igényes belső kivitel), a francia stílust tökéletesen reprezentáló részletes rajzok sokasága, igazi öröm a szemnek, sokadik alkalommal is leköti az olvasót, elveszünk a részletekben. Aki csak kicsit is fogékony a jó minőségű, élvezetes képregényekre, annak melegen ajánljuk ez a most debütáló sorozatot, hiszen mind a külalak, mind a történet szempontjából egy igazi remekkel van dolgunk, ami ha minden jól megy, hosszú időre le fogja kötni a figyelmünket!

Képes Kiadó
PC Guru Index:
05.05

BILL WATTERSON

KÁZMÉR ÉS HUBA

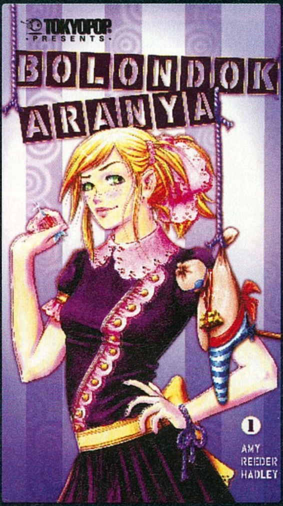


Talán páran még emlékeznek a kilencvenes évekből származó Képregény Koktél című magazinra, amelyben először találkozhattunk magyarul Kázmérral és Hubával. Sajnos – ahogy sok más képregény – ez a kiadvány sem húzta nagyon sokáig, így egy időben csak bizonyos lapok utolsó oldalán találkozhattunk a rosszcsont szőke kissrác és narancssárga plüsstigrisének kalandjaival. Ennek az áldatlan állapotnak vetett véget a Vad Virágok Könyvműhely, mikor nekilátott a teljes sorozat kötetekbe gyűjtésének (a külföldi módi mintájára). Az első százharminc oldalas könyv már kapható a könyvesboltokban és már az is tényszámba megy, hogy még az idén (várhatólag ősszel) jelentkezik a kiadó a második résszel, amelyben újabb feledhetetlen képsorok várják a legszórakoztatóbb comic-stripért rajongókat.

Vad Virágok Könyvműhely
PC Guru Index:
05.05

AMY REEDER HADLEY

BOLONDOK ARANYA



A Delta Vision Kiadó úgy tűnik immáron véglegesen megvetette a lábát a képregény piacon, a fantasy témájú Kóbor Lovag és a Warcraft világba kalauzoló sorozata után most ismét Manga vonalon hódít. A Bolondok Aranya című kiadványuk a „rózsaszín" vonalon hódít, egyértelműen a gyengébbik nem igényeit kielégítve. Ennek ellenére a csípős lányregény nem csupán a célközönség számára fogyasztható, hiszen szintúgy képes lekötni a fiúkat, számukra is érdekes olvasmány lehet egy-egy komolyabb, vagy akciódúsabb képregény szünetében. Főhősünk Penny, divattervező palánta, aki elhatározza, hogy példamutató egyedként igyekszik a megfelelő útra terelni társait a fiúkat illetően. A kis könyvecske tipikus manga, aki valaha fogott a kezében hasonló kötetet, az otthonosan érzi magát benne. A történet és rajz szempontjából egy kiváló kötettel van dolgunk, amely érdemes lehet a mangák világával való első találkozásra is!

Delta Vision
PC Guru Index:
04.05

Egyszerű, de nagyszerű. Ez kell nekünk!

Ez ideig sem álltak távol a Gurutól a társasok, talán emlékszünk, hogy a könyvrovat keretében írtunk néhány arra érdemes táblás játékról. Szerencsére a legszórakoztatóbb produktumok beszerezhetőek kis hazánkban, így gondoltunk egyet, s belevágtunk ebbe az új rovatba, amelyben hónapról-hónapra egy-egy jól sikerült társasjátékot igyekszünk bemutatni nektek. Első körben a Drakon című kalandot választottuk, ami egy egyszerű, de nagyszerű szórakozás, kifejezetten négy-hat játékos számára. Választottunk legnagyobb előnye, hogy komolyabb előkészítést nem igényel, ahányan vagyunk, körbeülünk egy asztalt és már indulhat is a kalandozás. A Drakon lényege, hogy választott karakterünkkel összegyűjtsünk tíz aranyat, lehetőleg társaink előtt, elsőként. Ez így nem hangzik túl szórakoztatónak, egészen addig, amíg el nem áruljuk, hogy a játék legnagyobb mókája abban rejlik, hogy az aranygyűjtés mellett arra is oda kell figyelnünk, hogy barangoló társaink elé minél nagyobb akadályokat gördítsünk (értsd: szívatni kell őket keményen).

Ennek módja háromféle lehet. Egyrészt ugye nincsen kötött tábla, a játékteret magunk építjük, minden körben két lehetőségünk van: lépni, vagy újabb pályaszakaszt lerakni. Kezdéskor mindenki négy kis pályaszelettel indul, abból válogathat, és ha egyet lerakott, akkor húzhat ismét az asztalon heverő halomból. A játék fortélya a kezünkben lévő elemekben rejlik, hiszen nem csak pénzt adó, vagy lopást elősegítő szakaszok vannak, hanem igazi kicseszős lapok. Akad itt kártyalopás, akaratátvitel (te léphetsz egy játékos helyett), teleportáció, teremforgatás (ez sorsdöntő lehet, hiszen minden teremnél adott, hogy merre lehet továbbmenni), lépéskényszer (csak egy adott irányba lehet haladni...) és sorolhatnánk még a különböző rafinált elemeket, amelyek egyrészt meggátolják az aranyszerzést, olykor éppen csökkentik a javakat, másrészt a mi malmunkra hajtják a vizet (vagy éppen az ellenfelekére).

Második játékosszomorító lehetőségünk szintén kártyával érhető el, a Drakon lappal, amelyet ha lehelyezünk és rálépünk, lehetőségünk nyílik a játékba hívni a névadó sárkányt, akit minden egyes, a Drakon szobába lépéskor három mező eréjéig irányíthatunk. Ha sikerül őt az ellenféllel egy négyzetre navigálni, akkor a szerencsétlen aranyat veszt, továbbá visszakerül a startmezőre. Ügyes kezekben ez is kegyetlen, játékdöntő fegyver. Végül adottak még a karakterek (varázsló, tolvaj, barbár stb.), akik mind-mind rendelkeznek egyéni képességekkel: van aki, ha más játékossal egy mezőre kerül rabolni tud, van aki iránytól függetlenül átjárhat a falakon.

Egyéni lehetőségeinket azonban csak egyszer használhatjuk egy parti során, így nagyon oda kell figyelni, hogy milyen helyzetben élünk vele. Bár a taktikai végtelen lehetőséget nyújt, mindez nem eredményez hosszas játékot, egy menet általában 20-30 percig tart, igazi pörgős, elsőtől az utolsó percig szórakoztató játék, amit nem lehet megunni, sokadik alkalommal is ugyanolyan élvezetes marad. A szerkesztőségben hamar kedvenccé vált, nincs is annál jobb, mint mikor mindenki Chris vagyonára hajt.

Colin McRae Rally DIRT

Noha Colin mester már nem profi ralis, a nevével fémjelzett játék csúcsformában van. Igaz, a minimum gépigény elég súlyosra sikerült, ám ha ez megvan, akkor minden idők legjobb PC-s ralijátékával fogunk szórakozni, a millió verseny és autó, a változatosan állítható szimulációs és törési szintek nem hagyják majd unatkozni a játékost.

DRIVER: Parallel Lines

Már 15 hónapja, hogy a negyedik Driver-játék megjelent konzolon, és noha néhány havonta felrepültek hírek arról, hogy ez készül PC-re is, mi már elveszítettük a hitet. Azonban úgy tűnik, hogy a jogokat megvásárló Ubisoft komolyan gondolta a dolgot, és nemsokára ezt teszteljük is. A játék 1978 és 2006 New Yorkjában játszódik (egy 28 éves sittelés miatt van az átmenet), és a konzolos verziók alapján a Parallel Lines sokkal jobbnak ígérkezik, mint hírhedt elődje, a Driv3r.

Overlord

A koncepció zseniális: gonosz varázslóként más gonosz varázslókat kell legyőznünk, az erőnket a kirabolt, kardélre hányt falusiakból szerezve. Eszközünk a tűzgolyóban és villámcsapásban megtestesülő varázserő lesz, illetve az idézhető kis szolgálók, akik rettegve tőlünk minden kívánságunkat teljesítik. Mostanában azonban arról hallani, hogy a kiadó mindenféle üzleti érdekek miatt sietteti, félkészen dobja piacra a programot. Reméljük ebből egy szó sem igaz, és Dungeon Keeper-szinten fogunk gonoszkodni az Overlord világában.

RATATOUILLE

Bár a film valami egészen zseniálisnak ígérkezik – nézzétek meg a trailert a DVD-n! – a játékváltozat minőségéről egyelőre nem vagyunk meggyőzve. Csak remélni tudjuk, hogy ezúttal nem egy bugyuta kis platformprogramot kapunk – egy hónap múlva mindenesetre kiderül, hogy a fejlesztők miként tudták átültetni a főzni kedvelő kis patkány szívszorító történetét monitorra.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: GTR

Sokáig a Grand Prix Legends volt a szimulátor-rajongók legfőbb eszköze a szórakozáshoz – ez azonban megváltozott 2005-ben, hiszen akkor megjelent a GTR. Ez pedig új etalont jelentett a szimulátorok világában. Kaptunk 70 autót a leghíresebb versenygépek közül, 10-et a világ elit pályái közül, és minden idők egyik legjobb mesterséges intelligenciáját. Persze a teljes realizmus nem kell, hogy bárkit elriasszon, hiszen arcade fokozaton még billentyűzettel is jól játszható – és multiban egy álom a program. Nem véletlen, hogy a GTR-ből ekkora legenda lett, olyan jól sikerült, hogy az idei második rész sem sokat tudott javítani...

MINIMUM GÉPIGÉNY: 1.2 GHZ PROCESSZOR, 384 MB RAM, 32 MB VRAM, 1 GB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2007. július 06-án jelenik meg!

A KÖVETKEZŐ PC GURU JÚLIUS 06-ÁN JELENIK MEG!

Játékdemók: Attack on Pearl Harbor / Bus Driver / Colin McRae Dirt / Lost Planet / Sam & Max Episode 6: Bright Side of the Moon / The Hell in Vietnam

Animációk: Blazing Angels 2 / Call of Duty 4 / Devil May Cry 4 / Disciples 3 / Jericho / Medal of Honor: Airborne / Medieval 2 Total War: Kingdoms / Need for Speed Pro Street / Overlord / Quake Wars / Settlers 6: Rise of an Empire / Starcraft 2 / Team Fortress 2 / The Guild 2 / The Witcher / Unreal Tournament 3 / WoW: Shadow of the Black Temple

Javítások: Battlefield 2142 v1.25 / Heroes of Might & Magic 5 v1.05 magyar / Silent Hunter 4 v1.2 / Stalker v1.003 / Starcraft: Brood Wars v1.15 / Two Worlds v1.2

Mozielőzetesek: Transformers / Rush Hour 3 / Stardust / Le'csó / Fantastic 4: Rise of the Silver Surver

Shareware játékok: Sheeplings / 80 Days / Grimms Hatchery / Jackpot Matchup / Kungfu Master / Loco / Puzzle Detective / Rhombis / Snaky Jake / Treasure of Persia

Állandó rovataink: Killing Spree! / Autó-szimulátorok / Diablo 2 / Fociviág / Mafia / Magyarítások / PHP programozás / Star Wars / Stratégia / Warcraft / Winamp

Háttérképek: Alone in the Dark 5 / Devil May Cry 4 / HALO 3 / Hellgate London / Spider-man 3 / World in Conflict / Lord of the Rings Online (6db) / Starcraft 2 (5db) / Tomb Raider: Anniversary (8db)

Turkáló: DivX 6.6/ K-Lite Codec Pack / MediaCoder / Windows Media Player 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.1 / VirtualDub 1.7.1 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.2 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 e-a / AMD - Ati Catalyst 7.4 - WinXP / nVidia Forceware 158.22 - WinXP / DX9 / DX9.0c - 2007 Februári frissítés - Web Install / Far Manager 1.70 / Total Commander 6.56 / AdAware SE Personal v1.06 - Frissítés / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Google Earth / Internet Download Manager 5.09 / Macromedia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 + frissítés / Windows Defender / Zone Alarm Personal / BlueTool 1.0.0.5 / AcdSee 9 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.33 / ICQ 6.0 / Softros LAN Messenger 3.8.3 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk.NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.2 / XFire 1.75 / Yahoo Messenger 8.1 / Acrobat Reader 8 / Everest / Fraps / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / WinRAR 3.62 / WinZip 11.1 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

Lost Planet
Videó

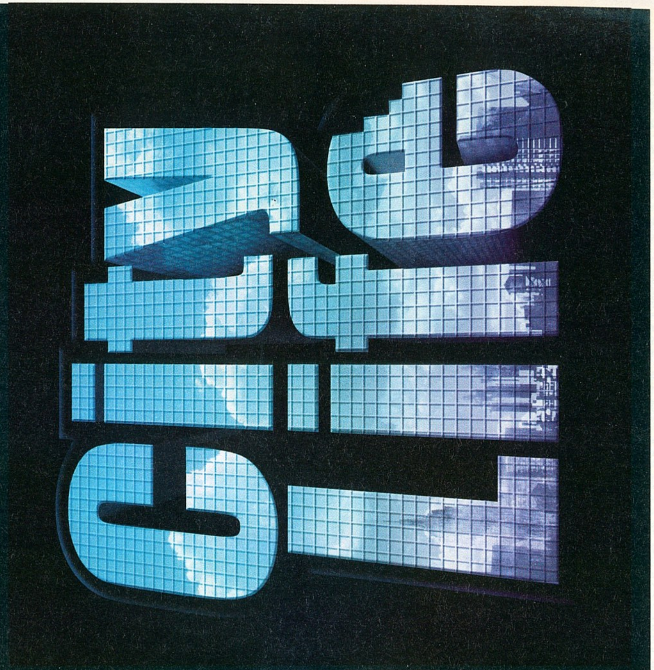
Star Craft 2
Videó

NFS Pro Street
Videó

DVD ROM Dupla DVD

City Life teljes játék

no. 07



PCG Live Tv
Videó

PC GURU PODCAST
Rádió adás

no. 07
PC GURU
DVD ROM
Dupla DVD

GURU
LIVE
PC GURU
LIVE
OFF VOL
AM • FM
TUNING
GURU RÁDIÓADÁS
A DVD-N ÉS A
PCGURU.HU
WEBOLDALON
GURU LEGYEN VELED
BÁRHOL, BÁRMIKOR!

A készülék teljes ára 54 990 Ft. A készülékajánlat a készlet erejéig tart.
A hitelösszeg bruttó 54 990 Ft. A hitel nyújtója a Magyar Cetelem Bank Zrt. Most csak havi 1% a kezelési költség, amely a törlesztési időszak kezdetekor fennálló tartozás alapján kerül meghatározásra. Akár munkáltatói igazolás nélkül is! THM: 23,7%. A Bank a hitelbírálat jogát fenntartja, a részletes feltételeket a hatályos Hirdetmény tartalmazza. A THM meghatározása az aktuális feltételek, illetve a hatályos jogszabályok figyelembevételével történt és a feltételek változása esetén a mértéke módosulhat. A szerződéskötést megelőzően az Előfizető hitelképesség vizsgálaton esik át. A készülék ára és igénybevételének feltételei kategóriánként eltérő. A „B", „C", „D" kategóriákban egy éven belüli tarifacsomag váltás, szerződésbontás, díjtartozás miatti korlátozás, szünetelés esetén további 39 990 Ft kötbér fizetendő. További információk, feltételek és részletek: ÁSZF, **www.vodafone.hu**